¡De cine! todo sobre el alquiler de películas

MARZO - MAYO 2011

iPhoneWorld + iPad World

LA PUBLICACIÓN PARA LOS USUARIOS DEL IPHONE, EL IPOD Y EL IPAD

6 EUR

En la carretera

Mucho más que un GPS



BANCOS DE PRUEBA:

Auriculares para tu iPhone

- Iomega SuperHero
- Plantronics BackBeat 903+
- Twelve South Compass
- Case Logic IPS-4
- Kit de conexión USBfever
- Kensington KeyFolio
- Wahoo Fitness Pack
- Yamaha TSX-80
- Belkin Grip 360
- Macally TunePal Pro
- Auricular Bluetooth de Bose



EXPRIME IBOOKS Y OTROS LECTORES DE LIBROS ELECTRÓNICOS





Descubre el nuevo iPad 2



Y ADEMÁS…

- *TOMAR NOTAS EN TU IPHONE Y TU IPAD*
- *TU GUÍA PERSONAL EN TU BOLSILLO*
- *APLICACIONES PARA MENSAJERÍA*

iPhoneWorld

LA PUBLICACIÓN PARA LOS USUARIOS DEL IPHONE Y EL IPAD

www.idg.es

IPHONEWORLD ESPAÑA es una publicación de IDG Communications, empresa líder mundial en actividades editoriales, de investigación y de exposiciones relacionadas con las Tecnologías de la Información, que informa a más de 100 millones de personas en el mundo. IDG publica más de 300 revistas y periódicos informáticos y 4.000 títulos a través de su división de libros, Hungry Minds, en 85 países y, mediante IDG.net (www.idg.net), pone a disposición de sus usuarios la mayor red sobre tecnologías del mundo, con más de 300 sitios web en 80 países. IDG organiza 168 exposiciones especializadas en Tecnologías de Información en 35 países, a lo que se añade la preparación de estudios de mercado del sector a través de las 51 oficinas de IDC instaladas en 43 países. Más información sobre la compañía está disponible en www.idg.com. Las publicaciones de IDG Communications incluyen: AMÉRICA DEL NORTE: Canada: CIO, CxO.ca, ComputerWorld, Lac Carling Government's Review, Network World. Estados Unidos: Cable in the Classroom, CIO Magazine, Computerworld, Darwin, GamePro Magazine, InfoWorld, Macworld, NetworkWorld, PC World, Practical Windows, Publish, The Industry Standard, Video Event, The Industry Standard GROK. AMÉRICA LATINA: Argentina: Buyer's Guide, Computerworld, PC World, Premier Users, Software Catalog. Brasil: Anuário de Informática, Anuario World Telecom, Computerworld, Gesta Empresarial, Guia Profissional Publish, Guia Publish de Signalização, Microsoft Business Journal, 100 Maiores de Informática, 100 Maiores de Telecomunicações, PC World, Publish, Supergamepower. Chile: ComputerWorld, PC World. Colombia: Computerworld, Design and Desktop Publishing, PC World. Costa Rica: ComputerWorld, PC World. Ecuador: Computerworld, PC World. El Salvador: Computerworld, PC World. Guatemala: Computerworld, PC World. Honduras: Computerworld, PC World. Méjico: Computerworld, Guía de Oro de la Computación, PC World. Nicaragua: Computerworld, PC World. Panamá: Computerworld, PC World. Perú: Computerworld, PC World, PC World Professional. Puerto Rico: Computerworld, PC World. República Dominicana: PC World. Venezuela: Computerworld, CW Canales, PC World. ASIA: Australia: Macworld, PC World, Reseller News, CIO, Computerworld, Information Age, The Industry Standard. Bangladesh: PC World. Corea del Sur: CIO, High-Tech Information/Computerworld, The Industry Standard. Filipinas: Channel World, Computerworld, PC World, THE WEB. Hong Kong: PC World, Computerworld. India: CIO, The Industry Standard, Communications World, PC World. Indonesia: InfoKomputer. Japón: BackOffice, CIO, Computer Graphics World, Java World, SunWorld, Windows 2000 World. Malasia: Computerworld, PC World. Myanmar: PC World. Nepal: PC World. Nueva Zelanda: CIO, Computerworld, Computer Industry Directory, PC Buyer, PC World, Reseller News, unlimited, The Industry Standard. Pakistán: Computerworld. República Popular China: Ceo & CIO, Computer Reseller World, Computerworld, Internet Times, Network World, Electronic & Computer Design World, Electronic Products, PC World Weekly, Software, Telecom World. Singapur: CIO, Computerworld, PC World, SME IT Guide. Sri Lanka: Infolink PC World. Taiwan: Computerworld/Infoworld, Macworld Chinese, New Vision, PC World, The Industry Standard. EUROPA: Alemania: Computerwoche, ComputerPartner, Computerwoche Young Professional, Computerwoche Spezial, Freiberufler Info, GameStar, GameStar Spezial "Tips & tricks", Macwelt, Network World, PC-WELT, PC-WELT Spezial. Austria: Computerpartner, Computerwelt Osterreich, Top 500 Austria. Bélgica: Network & Telecom, PC World, Publish. Bielorrusia: PC World. Bulgaria: Computerworld, Information Technologies in Banking, Network World, PC World. Dinamarca: Computerworld, it-branchen, NetWorld, Technik & Net, TechWorld, PC World. Eslovenia: Monitor. España: Macworld, ComputerWorld, Comunicaciones World, Dealer World, Dealer World TS, iWorld, PC World, Diario Informático. Finlandia: bisnes.fi, IT-Kanava, MikroPC, Tietoviikko. Francia: CREATE, Distributique, Info PC, Languages & Systemes, Le Monde Informatique, Reseaux & Telecoms, Univers MacWorld. Grecia: GamePro. Holanda: ComputerPartner, ComputerTotaal, Computer Beurscatalogus, InfoWorld, InterNetworking Official Buyers Guide, LAN Networking Magazine, Net Magazine, Tips & Trucs. Hungría: Computerworld Szamitastechnika, GameStar, PC World. Irlanda: ComputerScope, PC Live!. Islandia: Tolvuheimur PC World. Italia: Computerworld, Macworld, Networking, PC World. Letonia: Dator Pasaule, Grafika un Poligrafija. Lituania: Kompiuterija PC World. Malta: PC World. Noruega: Business Standard, Computerworld, Computerworld CAD/CAM, Computerworld Kursguide, it.bransjen, PC World Ekspress, Nettverk & Kommunikasjon, PC World, PC World Norges Produktguiden. Polonia: Computerworld, Digit, DVD Magazyn Kino Domowe, Internet Standard, IT Partner, Networld, PC World Komputer. Portugal: Cerebro/PC World, Computerworld/Correio Informático, Dealer World, Network World & Telecom, Publish. Reino Unido: Business & Technology, e-Business Review, Digit, IBM Computer Today, Macworld, MicroScope, PC Advisor, The VAR. República Checa: Business World, Computerworld, GameStar, PC World. Rumania: busine$$ IT, ComputerWorld, NetworkWorld, PC World. Rusia: Computerworld, Mir PK, Publish, Seti. Suecia: CAP & Design, Computer Sweden, DNE, Executive Report, it.Affärer, itektior, IT.Branschen, Internetguiden, Internetworld, Linux World, MacWorld, MaxiData, Nätverk & Kommunikation, nollett, NT World, PC För Alla, Personal Companion World, Spel för Alla, Telekaffärer. Suiza: Computerworld, Computerworld Special "Consumer Special", Computerworld Special "Internet Special", Computerworld Special "Top 500", Internet Standard, PCtip. Turquía: Macworld, PC World, Computerworld, GamePro. Ucrania: Computerworld Kiev, PC World. Yugoslavia: Mikro-PC World. ORIENTE MEDIO Y AFRICA: Argelia: PC World. Egipto: PC World. Emiratos Árabes: Computer News, Network World, Reseller World. Irán: PC World. Kenia: PC World. Líbano: GamePro. Marruecos: InfoMagazine. Nigeria: PC World. Suráfrica: Computing, Network World, The Weekly Channel. Zimbawe: PC World.

CÓMO CONTACTAR CON IPHONEWORLD ESPAÑA

Redacción
Dirija toda la correspondencia a las oficinas de IDG Communications en Madrid, indicando a qué sección de la revista están dirigidas.

Correo electrónico y sitio web en Internet
Nuestra dirección de correo electrónico genérica es **iphoneworld@idg.es**. La página de web de IDG en Internet puede encontrarse en **www.idg.es**, en la que encontrará las direcciones de correo de las personas que componen el equipo de la revista.

Nuevos productos y actualizaciones
Dirija sus notas de prensa y anuncios de nuevos productos a José Carlos Daganzo (**jcdaganzo@idg.es**), en la redacción de iPhoneWorld en Madrid.

Suscripciones y números atrasados
Para preguntas sobre suscripciones, números atrasados y otros productos de iPhoneWorld, contacte con el departamento de suscripciones en el teléfono 91 349 67 89, o a través de **www.idg.es**.

Publicidad
La información sobre publicidad puede solicitarse a Elena Cisneros (**elena.cisneros@idg.es**, o Vanesa Martínez (**vanesa.martinez@idg.es**) en las oficinas de Madrid, o a Mercedes Resino (**mercedes.resino@idg.es**); Tel.: 93 450 87 40 en Barcelona. Las tarifas y más información están disponibles en **www.idg.es**.

POR DANIEL DE BLAS
dblas@idg.es



Y llegó el iPad 2

No puede ser de otra manera, cuando Apple lanza un producto o en este caso una nueva versión de uno como el iPad, parece que todo lo de alrededor se queda en un segundo plano. Llega el iPad 2 y, de repente, nos olvidamos de todas las tabletas que se han ido anunciando en las ferias de tecnología, de Android 3, de Windows Phone, de WebOS… El mundo de la tecnología órbita temporalmente de nuevo alrededor de Apple. Y a tenor de los primeros análisis y de las primeras reacciones en Estados Unidos, todo apunta a que el iPad 2 va a tener un éxito tan impresionante como el del producto original.

Además, el iPad 2 trae una revisión del iOS que, aunque aporta tan sólo unas pocas novedades, no deja de ser importantes porque afectan a funciones básicas que benefician a casi todos los usuarios. Así, ahora tienes un navegador mucho más rápido, ya puedes "abrir una red Wi-Fi" desde tu iPhone 4 para conectar lo que quieras, y tienes una mayor integración con tus ordenadores o con tu Apple TV. Así, sin tener que gastar un euro, tu iPhone 4 es mejor hoy de lo que era hace un mes. La clave está en el software, algo que el resto de la industria se empeña en olvidar, contando simplemente el número de aplicaciones de una plataforma u otra o la velocidad del procesador o los megapíxeles de las cámaras. Apple lo tiene clarísimo y por eso hemos visto como acompaña a su iPad 2 de dos aplicaciones que amplían la brecha entre la tableta de Apple y todas las competidoras. Seguro que puedes encontrar smartphones con más potencia que el iPhone 4, pero ¿pueden aprovecharla como el iPhone? ¿Y tienen aplicaciones como iMovie o GarageBand? El listón vuelve a estar muy alto para el resto de la industria y no sirve con meter más hierro.

Lo que es bueno es bueno, lo que no, no lo es

Por otro lado, también es cierto que cuando eres aficionado a los productos de Apple, es posible que te suceda que al disfrutar tanto de la forma de ver la tecnología que tiene la compañía de Cupertino, olvides cosas muy básicas: lo bueno es bueno y lo "no tan bueno" no se convierte en bueno simplemente por venir de Apple. Si decimos esto es porque, por alguna razón, cuando lees los análisis, contra-análisis, opiniones y "contra-opiniones" de los productos de Apple te encuentras con cosas cuando menos curiosas. Así, hemos podido leer que un comentarista se enfadaba con el columnista norteamericano Walter Moosberg, porque criticaba del iPad 2 el que sus cámaras no fuesen muy buenas y además el iPad seguía sin soportar Flash en su navegador. Está claro: puedes argumentar que las cámaras del iPad son suficientes para grabar vídeos domésticos y quizá unas mejores habrían encarecido el producto. Sin embargo, eso no quita que sigan siendo mejorables, y la prueba está en que Apple usa mejores cámaras en su iPhone 4, y que con toda probabilidad, será un elemento que revisará en próximas generaciones. Y con respecto a Flash, puedes argumentar que es una tecnología que bloquea el navegador y a veces hasta el equipo entero, que disminuye drásticamente la autonomía de la batería, que es una tecnología del pasado… lo que quieras, pero cuando en tu próxima sesión de navegación con tu iPad llegues a una página que no puedes ver, piensa si te gustaría tener la opción de activar Flash… Y todo lo anterior no significa que seas "pro Apple" o "anti Apple" ni nada parecido, sencillamente que hay cosas de sus productos que (a ti) te parecen buenas y otras que sencillamente te parecen fallos, y así lo expresas.

Cuestión de opiniones

Todo esto viene al hilo de que iPhoneWorld, como una publicación independiente está hecha por y para aficionados y usuarios de productos de Apple. No puedes esperar que seamos "anti Apple" o que nos opongamos a la forma de entender la tecnología del fabricante, porque esta es precisamente la que nos hace aficionados a sus productos. Sin embargo, puedes estar seguro de que no estamos ciegos, ni sordos ni miramos de lado cuando vemos que Apple hace algo que no nos gusta. Todos los que escribimos en iPhoneWorld y en IDG expresamos nuestra opinión de manera honesta, libre y con la máxima objetividad de la que somos capaces. Y todo ello, por supuesto, desde el máximo respecto que tenemos hacia todas las empresas de tecnología, incluso hacia las que no consiguen productos tan carismáticos como los de Apple. iP

Sumario

IPHONEWORLD Nº6











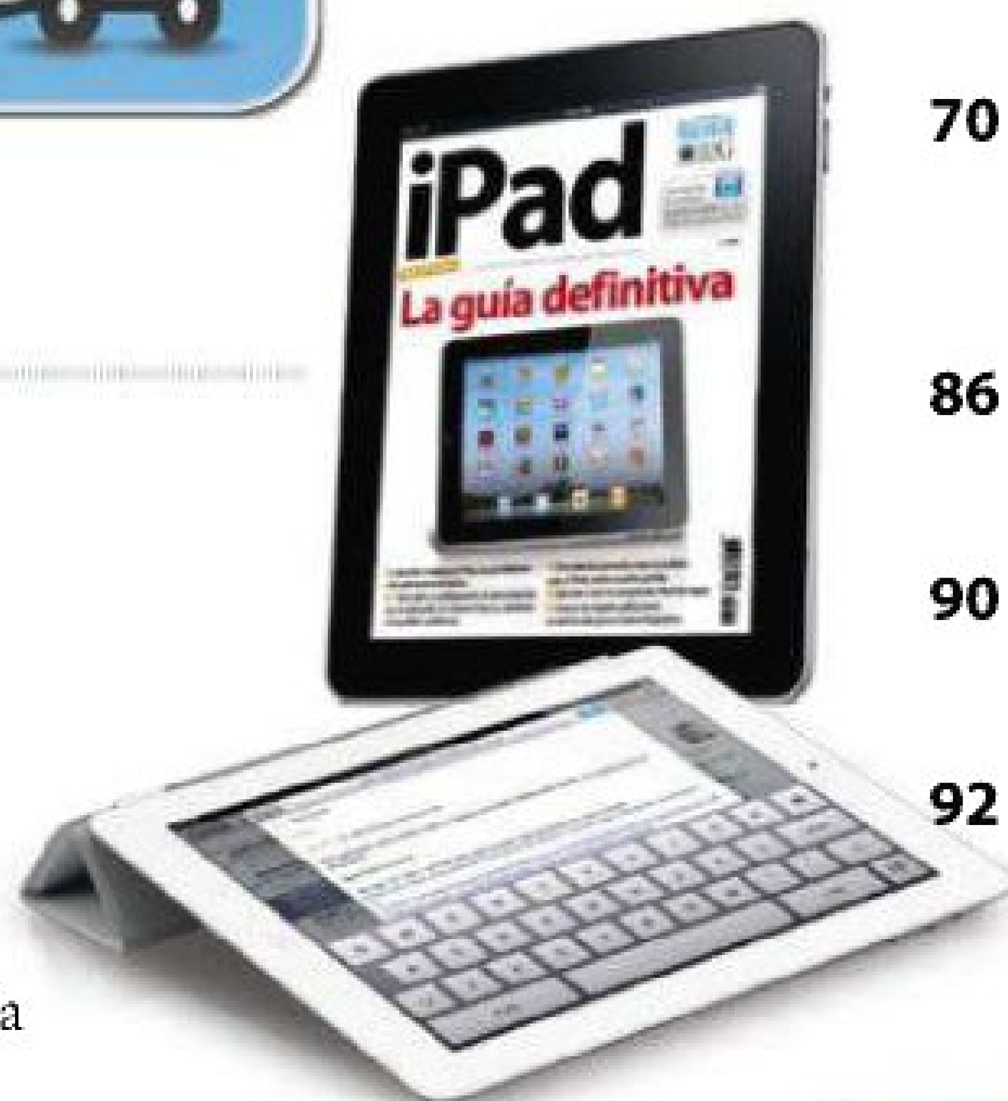

Opinión



04 Editorial
Por Daniel de Blas

97 Carta Abierta
Por Diego Freniche

98 Del iPhone y otras hierbas
Por Fernando García



70 Soluciones y trucos
Por Ricardo Domínguez deVidaurreta González

86 Entretenimiento
Por Fernando García

90 Por la Red
Por Ramón González

92 Podcast
Por Marta Huerta
El iPhone en los fogones



Actualidad

8 Noticias
Por Redacción iPhoneWorld



Secciones



6 Cartas al director
Comentarios de los lectores

62 iPadWorld
Las mejores aplicaciones, y los complementos y accesorios más novedosos para el iPad.

66 iPhone killers: Por sus tiendas… triunfarán
Las tiendas de los sistemas móviles



A fondo

14 El nuevo iPad 2
Descubre todas las novedades del iPad 2

18 El iPhone en el coche
Mucho más que un navegador

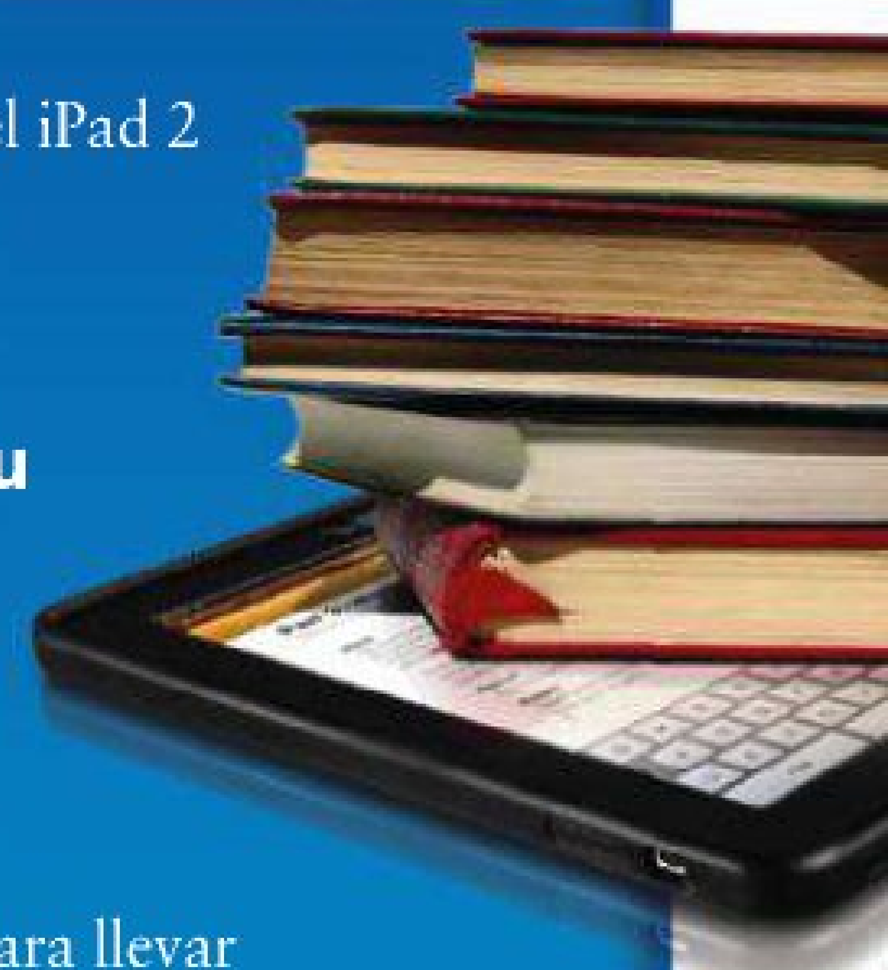
24 Toda la información de tu alrededor en tu iPhone
Un guía personal en el bolsillo: aplicaciones para salir y encontrarlo todo

32 Un iPhone de cine
Alquiler y compra de películas para llevar

38 Hazte un "chat" con tu iPhone
Las mejores aplicaciones para estar siempre conectado

46 iBooks… y otros lectores
Saca el máximo partido a tus eBooks

54 Tu libreta digital
Aplicaciones para realizar anotaciones en tu iPhone o iPad y que no se te olvide ni un dato.





iPhoneWorld

94 **DevZone**
Por Javier J. Nieto Centeno
Persistencia de datos para iPhone con SQLite 3

Primer contacto

76 **Auriculares para el iPhone**
Analizamos tres auriculares manos libres

78 **Iomega SuperHero Dock**
Copia de seguridad y cargador para iPhone

79 **BackBeat 903+**
Auriculares Bluetooth

80 **Twelve South Compass**
Soporte para iPad

81 **Funda IPS-4**
Funda de silicona para iPhone 4

Kit de conexión 2 en 1 USBfever
Accesorio lector de tarjetas y USB para iPad

82 **KeyFolio**
Funda con teclado integrado para iPad

83 **Wahoo Fitness Run Pack**
Sensor de pulsaciones para iPhone

84 **Yamaha TSX-80**
Sistema de sonido con radio-despertador

85 **Grip 360º + Stand**
Funda y sujeción para iPad

TunePal Pro
Auriculares con mando y micrófono

LA PUBLICACIÓN PARA LOS USUARIOS DEL IPHONE Y EL IPAD

www.revistaiphoneworld.es

iphoneworld@idg.es

EDITORIAL

DIRECTOR Daniel de Blas (**dblas@idg.es**)
SUBDIRECTOR Javier Rodríguez (**javier@idg.es**)
REDACCION José Carlos Daganzo, Alfonso Casas
COLABORADORES Fernando García, Ramón G. de la Torre, Marta Huerta, Javier Nieto, Adolfo Añino, Ibai Ibarrola.
DOCUMENTACION Juan Márquez (**marquez@idg.es**)
SECRETARIA DE REDACCION Ángeles Rodríguez (**angelesrf@idg.es**)

ARTE Y DISEÑO

DISEÑO Y MAQUETACIÓN Contracorriente
ILUSTRACIONES E INFOGRAFIA Álvaro Ortega, Fernando Ferreiro

WEB

DIRECTOR IDG.ES Daniel Comino (**dcomino@idg.es**)
PROGRAMACIÓN Fernando Ruiz (**fernando.ruiz@idg.es**)
PUBLICIDAD Miguel Palomero (**mpalomero@idg.es**)
Tel.: 91 349 66 76. Natalia Villacampa (**natalia.villacampa@idg.es**) Telf.: 91 349 66 44

PROGRAMACIÓN: Fernando Ruiz (**fernando.ruiz@idg.es**), Alejandro Sierra Rivera (**alejandro.sierra@idg.es**)

PUBLICIDAD

PUBLICIDAD Elena Cisneros (**elena.cisneros@idg.es**), Vanesa Martínez (**vanesa.martinez@idg.es**), Tel.: 91 349 66 77
PUBLICIDAD (BARCELONA) Mercedes Resino (**mercedes.resino@idg.es**) Tel.: 93 450 87 40
PUBLICIDAD (INTERNACIONAL) Anne Rechain (**anne.rechain@idg.es**) Tel.: 91 349 66 83

SUSCRIPCIONES Y DISTRIBUCIÓN

SUSCRIPCIONES Basilio Rodríguez (**suscripciones@idg.es**)
ATENCION AL LECTOR (**atencionalcliente@idg.es**)
Tel.: 902 10 32 35 -91 349 67 89; Fax: 91 319 61 04

EDITA

IDG COMMUNICATIONS S.A. Claudio Coello, 123. 28006 Madrid
Tel.: 91 349 66 00. Fax: 91 319 61 04

DIRECTOR GENERAL: Manuel Pastor
DIRECTOR DE PUBLICACIONES: Juan Ramón Melara
DIRECTORA DE CONFERENCIAS: María José Marzal
DIRECTOR ON-LINE: Daniel Comino
RESPONSABLE FINANCIERO: José Luis Díaz
RELACIONES INSTITUCIONALES: Eva Luque

PRODUCCIÓN

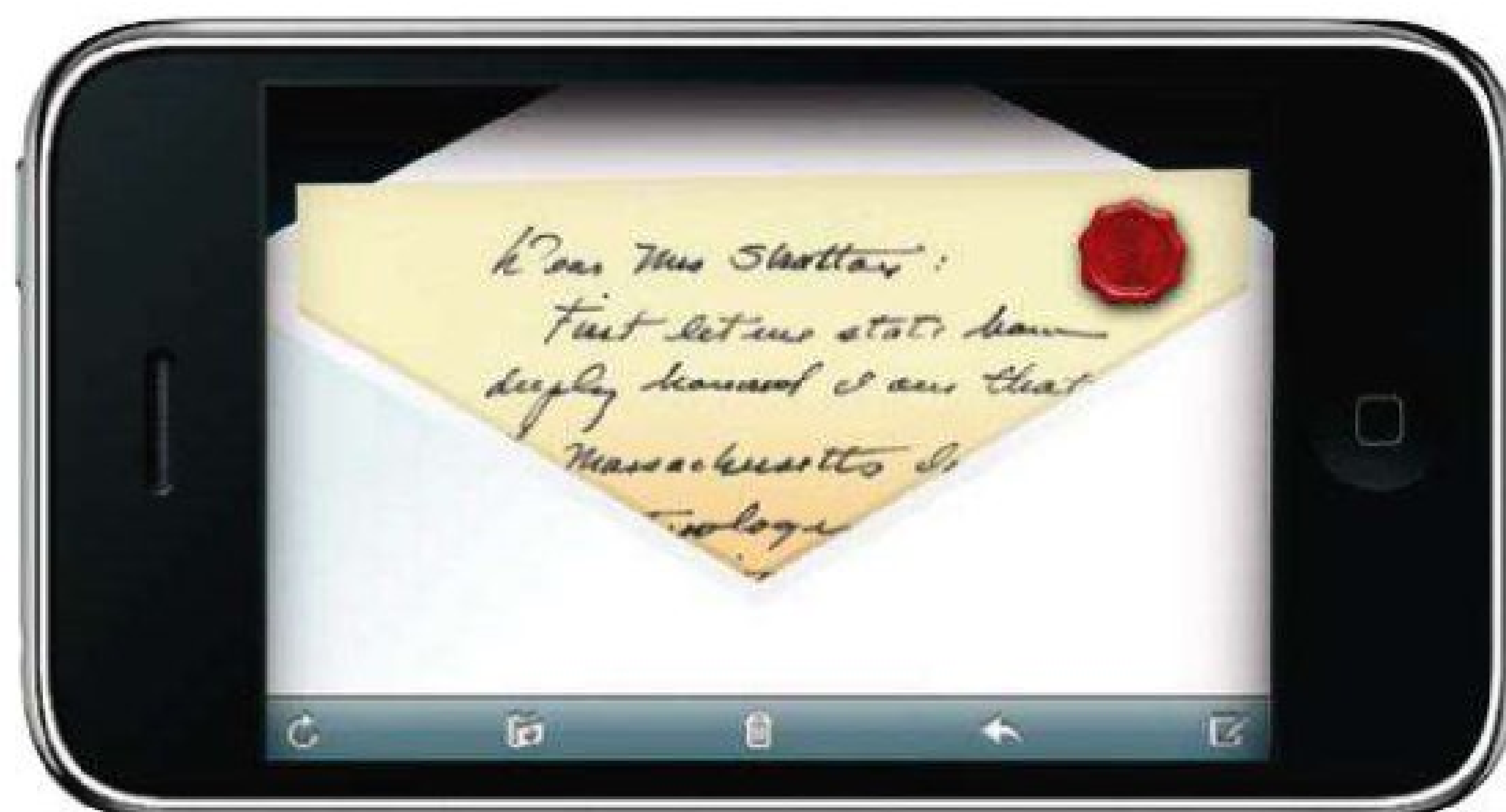
IMPRESIÓN Rivadeneyra, S.A. Torneros, 16
Polígono Industrial Los Angeles. 28906 Getafe (Madrid)

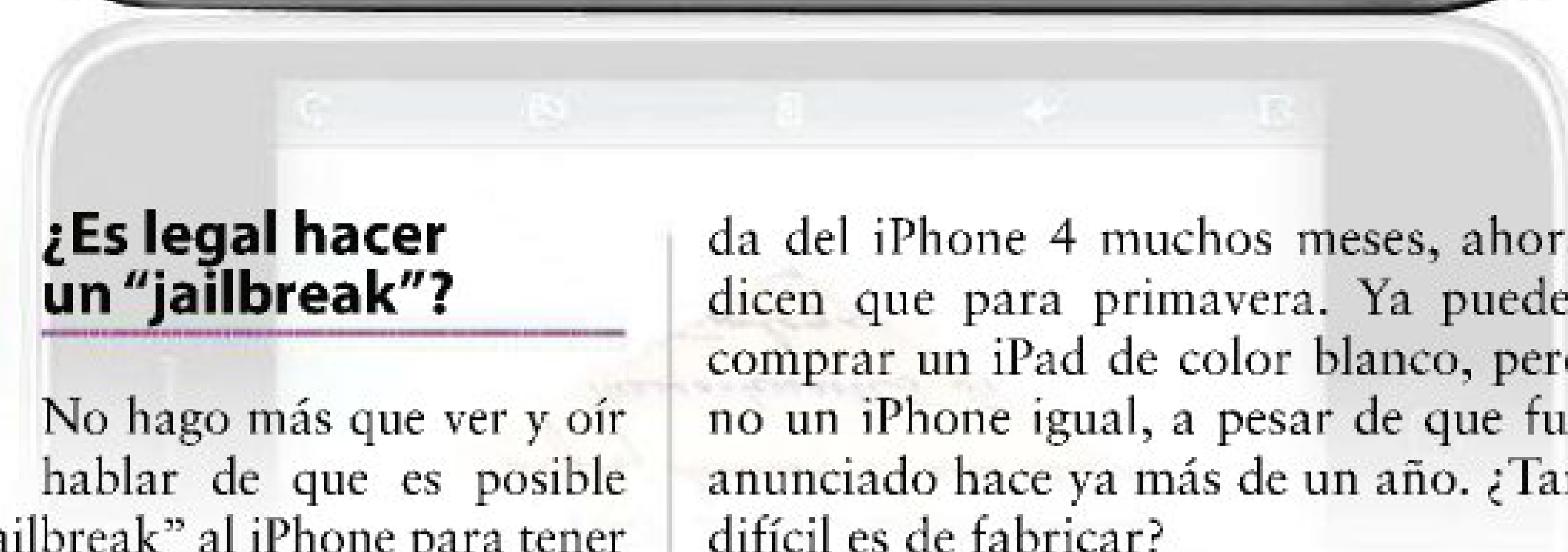
El PVP para Ceuta y Melilla, sin IVA, incluido el servicio aéreo, es de 6 EUR. En Canarias, incluidos gastos de transporte, 6.30 EUR, sin IVA.

Depósito Legal: M-31516-2009.

ISSN: 1889-7002

iphoneworld@idg.es







Actualizar a iOS 4.3, ¿merece la pena?

Soy uno de los desafortunados usuarios que en su día instalamos la flamante nueva versión 4.0 del iOS en el iPhone 3G perdiendo de ese modo las prestaciones que hasta entonces tenía con mi teléfono; y lo cierto es que nunca llegué a recuperar el rendimiento perdido incluso después de aplicar la siguiente actualización en la que Apple insistía que se mejoraba, precisamente, el rendimiento sobre dicha revisión del iPhone. En definitiva, la solución no fue otra que vender mi viejo iPhone 3G para comprar uno de los nuevos iPhone 4.

Pero todo esto viene porque teniendo en cuenta dichos antecedentes ahora me surge la misma duda sobre el recién anunciado iOS 4.3 y mi iPad de primera generación. En definitiva, lo que me gustaría saber es hasta qué punto merece la pena que actualice mi tablet a la última versión del iOS si una vez que lo haga me va a ocurrir lo mismo que me pasó en su día con el iPhone 3G. Entiendo que la última revisión del iOS estará más pensada para el nuevo iPad 2 y también para el iPhone 4, junto con sus potentes procesadores, chip gráfico y abundante memoria... por lo que me da un poco de reparo pensar que una vez que lo instale en el iPad no lograré otra cosa sino ver cómo se ralentiza. (E incluso también me gustaría saber si una vez aplicada sería posible volver a una revisión anterior del iOS, sólo "por si acaso".)

Sinceramente, ya sé que Apple incluye el iPad de primera generación entre los equipos compatibles con la última versión del iOS, pero también tengo presente que el iPhone 3G figuraba en dicho listado cuando se anunció el iOS 4, y los resultados entonces fueron los que todos ya conocemos.

Miguel Ángel Piferrer
Vía e-mail



¿Es legal hacer un "jailbreak"?

No hago más que ver y oír hablar de que es posible hacer un "jailbreak" al iPhone para tener así mayor libertad sobre el tipo de cosas que se pueden hacer con el dispositivo. Lo que no sé es hasta qué punto es legal hacerlo o no, o si se pierde la garantía con el fabricante y si en un momento dado también puedo tener algún tipo de problema con la operadora. Y sobre el tipo de cosas que pueda hacer una vez que este "jailbrekeado"... ¿hasta qué punto compensa sobre lo que ya puedo hacer utilizando los canales "oficiales", por decirlo de algún modo.

¿Compensa hacer un jailbreak al iPhone o no? Creo que para muchos sería más que interesante un artículo en el que pudiesen recoger este tipo de cuestiones, no sólo para saber si la sencilla operación que parece ser (¡conozco mucha gente que está usando así sus iPhone y sus iPod!) tiene a la larga algún tipo de problema que quizá no se haya visto de entrada, e incluso si este tipo de operación aumenta los riesgos de seguridad y que alguien pueda robarnos datos sensibles como nuestros contactos o introducir con más sencillez algún tipo de software peligroso.

Raúl Muñoz
Vía e-mail



Existe un iPad 2 blanco pero no un iPhone 4 blanco

Apple está decepcionado a muchos de los seguidores del iPhone, ya que lleva retrasando la llegada del iPhone 4 muchos meses, ahora dicen que para primavera. Ya puedes comprar un iPad de color blanco, pero no un iPhone igual, a pesar de que fue anunciado hace ya más de un año. ¿Tan difícil es de fabricar?

Alberto Gracia
Vía e-mail



Más rápido, más delgado y con cámaras… pero más caro

No entiendo cuál es la estrategia de Apple respecto a los precios. Parece que van en contra del mundo: cuando todo el mundo baja los precios en tecnología, ellos siguen a su aire. Resulta que su iPad 2, que es, salvo por la cámara, igual de caro de fabricar que el anterior, se vende al mismo precio que el del año pasado. ¿Es que no ven que la gente sabe que los componentes bajan de precio? Y más todavía cuando ahora saben que pueden comprar en grandes volúmenes. ¿Es que no entienden que se trata de ir haciendo los productos más asequibles? Pensaba que este año el iPad estaría a un precio más razonable… pero nada, me buscaré uno de segunda mano.

Diego Olmos
Vía e-mail

Si deseas participar en esta sección, envíanos tus comentarios por e-mail a **iphoneworld@idg.es**, indicando en el asunto "cartas".



Solution
Expert
Creative



Solution
Expert
Education



Servicio Técnico
Autorizado



Atención Comercial
Apple Product Professional
ventas@compolaser.com

902 505 500
info@compolaser.com
www.compolaser.com

yo confío en los profesionales

Profesionalidad

Experiencia: + de 20 años
Capacidad: Plantilla Profesional

Expertos en tecnología Apple

- Apple Certified Desktop Technician
- Apple Certified Portable Technician
- Apple Certified Help Desk Specialist
- Apple Certified Technical Coordinator
- Apple Certified System Administrator
- Apple Certified Support Professional
- Apple Certified Xsan Administrator
- Certified Pro Applications: Aperture
- Certified Pro Applications: FinalCut

Expertos en Integración



Calidad Certificada



CERTIFICADO DE CALIDAD

ISO 9001:2008
Comercialización de equipos informáticos, Servicio Técnico y Postventa.

Soluciones

Desarrollo

- Aplicaciones para dispositivos Móviles: **iPhone, iPad y Android**
- Desarrollo de sistemas de videovigilancia: **Security Spy, VivoTek, Mobotix**
- Virtualización: **Parallels, WmWare**
- Seguridad: **Fortinet, Tolis, Trend Micro**

Mercado Editorial

- Sistema Gestión Redaccional: **Q4**
- Publicación Electrónica: **E-Book Factory**
- Publicación para iPad: **Tablet Planet**
- Publicación Web: **eMag Studio**

Mercado Gráfico

- Gestión de Color ISO: **X-Rite, Barbieri**
- Pruebas Certificadas: **ProofMaster**

Producción Impresa

- Impresión Digital: **Xerox, HP, Epson, EFI**
- Impresión Fotografía y Arte: **ImagePrint**
- Producción Gigantografía: **PrintFactory**
- Flujo de Trabajo: **DFlux, Callas, Elpical**

Soporte

Servicio Ténico Apple

- Técnicos certificados Apple.
- Técnicos certificados Xerox, HP, Microsoft…

Mantenimiento

- **Soporte Remoto:** servicio online/offsite.
- **Bolsa de Horas:** por servicio hora/hombre.
- **Servicio Business:** para empresa.
- **Servicio Oro:** Servicio de mantenimiento completo 100%, con seguridad de producción ininterrumpida.

Servicio

Renting Tecnológico

- Alquiler financiero con servicios incluidos: **EasyMacPC**

Formación

- Formación a medida:
  - En nuestras aulas
  - En las instalaciones del cliente
- Consultoría adecuación a la LOPD

COMPOLASER
INTEGRACION DE SISTEMAS

www.compolaser.com
902 505 500

Por redacción iPhoneWorld

iphoneworld@idg.es

Apple lanza el iPad 2

El nuevo tablet es más delgado y ligero, e incluye dos cámaras y un procesador A5 de doble núcleo a 1 GHz

La llegada del iPad 2 lo convierte en un modelo más ligero y delgado que la versión original del dispositivo, que ahora cuenta con dos cámaras, soporte para FaceTime y un procesador de alto rendimiento, el chip A5 de doble núcleo.

La nueva generación del tablet de Apple cuenta con un diseño renovado, siendo un 33% más delgado (88 mm en lugar de 134 mm) y hasta un 15% más ligero (601 gramos frente a los 680 gramos del iPad original más liviano). Cuenta con la misma pantalla LCD de 9,7 pulgadas retroiluminada por LED, así como el nuevo procesador A5 de doble núcleo y un procesador gráfico nueve veces más potente que el presente en el modelo anterior.

El iPad 2 ofrece hasta 10 horas de autonomía, está disponible en blanco o negro y tiene salida de vídeo Full HD (con un adaptador HDMI). El resto de características más importantes de este iPad 2 son: Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 2.1+EDR, brújula digital, GPS y tendrá las mismas versiones que el modelo original, tanto versión Wi-Fi, como versión Wi-Fi + 3G. En todos los casos en modelos con 16, 32 y 64 GB. También dispone de giroscopio de tres ejes y acelerómetro.

Cámaras y FaceTime. El iPad 2 incluye dos cámaras: una cámara VGA frontal para FaceTime y Photo Booth, así como una cámara trasera que captura vídeo en HD a 720p, en ambos casos son las mismas cámaras presentes en el iPhone 4.

Por su parte, la aplicación FaceTime llega por primera vez a los usuarios del iPad que pueden hacer llamadas con FaceTime a usuarios del iPhone 4, iPod touch y Mac, para ello solo necesitan contar con una conexión Wi-Fi. Al contar con la aplicación Photo Booth, también se pueden aplicar divertidos efec-



GarageBand para iPad ya está disponible en la App Store

Aunque el iPad 2 no llegará hasta finales de mes, el sistema operativo iOS 4.3 ya está disponible y Apple ha lanzado hoy los programas GarageBand e iMovie para iPad en la App Store española. GarageBand funciona en el iPad de primera generación, pero la versión de iMovie para iPad sólo funcionará con el iPad 2.

GarageBand para iPad es una adaptación especial del carismático programa de Apple para crear música. GarageBand permite crear producciones con sonido profesional incluso a personas con escasos o nulos conocimiento musicales.

Por si fuera poco, esta idea se ha llevado un paso más allá en la versión del iPad con la incorporación de instrumentos "inteligentes" que permiten tocar en directo o grabar incluso sin saber tocar los instrumentos en los que están basados: guitarras, teclados, bajo.

Además GarageBand incluye grabación multi-pista con hasta 8 pistas de instrumentos reales o MIDI, efectos para guitarra o voz incluyendo corrección de la afinación y todo lo necesario para llevar a cabo producciones musicales con excepcional calidad y facilidad de uso. GarageBand para iPad ya está disponible en la App Store a un precio de 4 EUR. Web: **www.apple.com/es.**



LA "GUÍA DEFINITIVA DEL IPAD" LLEGA A LA APP STORE

LA PRIMERA APP DE MACWORLD SE PUEDE ADQUIRIR POR 3,99 EN LA APP STORE

IDG Communications ha publicado su primera aplicación para iPad en la App Store. Gracias a esta aplicación, el lector de este especial sobre iPad puede crear marcadores y secciones de página y acudir con un simple toque al fragmento con la información que pueda necesitar en un momento determinado.

Con un precio de 3,99 EUR y disponible directamente desde la App Store, la Guía Definitiva del iPad supone la referencia más completa y precisa sobre el funcionamiento y configuración del dispositivo portátil de Apple. En sus más de 140 páginas se cubren aspectos fundamentales que permitirán, a cualquier usuario de iPad, configurar y utilizar cualquiera de las aplicaciones sin necesidad de que sea preciso un conocimiento técnico por su parte. Web: **www.idg.es/guiaipad.**



tos a las imágenes capturadas de forma cómoda y modificarlas con los ocho efectos especiales fotográficos que incluye.

Funda iPad 2 Smart Cover. Apple ha presentado también una funda protectora para la pantalla del iPad 2, dicha funda tiene una exclusiva bisagra magnética que activa automáticamente el iPad 2, al abrirla, y lo pone en reposo tras cerrarla. Esta funda se pliega para formar un soporte que permite escribir y ver vídeos, y está disponible en poliuretano por 39 dólares o en piel por 69 dólares (su precio oficial en España no ha sido desvelado).

iMovie y GarageBand para el iPad. La llegada de dos de las aplicaciones más populares de Apple al iPad, también ha sido una de las novedades del anuncio del iPad 2. Ambas están a la venta desde la App Store por 4,99 dólares cada una. Con iMovie, se pueden grabar y editar vídeos directamente en el iPad, publicarlos en YouTube, Facebook, Vimeo y en la galería de MobileMe. Por su parte, GarageBand convierte el iPad en una colección de instrumentos táctiles y un estudio de grabación de ocho pistas.

Precio y disponibilidad. El iPad 2 ya está a la venta en EE.UU. Por su parte los usuarios de de España, junto con otros 26 países más, tienen que esperar hasta el día 25 de marzo para que el iPad comience a estar disponible.

Llegó iOS 4.3

Actualiza tu iPad, iPhone e iPod touch

La nueva versión de iOS, la 4.3 ya esta disponible como actualización desde iTunes. Para conseguir iOS 4.3 solo tienes que conectar tu dispositivo con iOS a iTunes (tanto el iPad, como el iPhone o el iPod touch) y automáticamente te aparecerá un mensaje para informarte de la actualización.

Recuerda que iOS 4.3 es para los iPhone 3GS, Phone 4 (modelo GSM), iPod touch de tercera y cuarta generación, así como para el iPad. Los iPad 2 saldrán a la venta con iOS 4.3 instalado de fábrica.



Es una actualización del sistema operativo para dispositivos móviles de Apple ofrece un mayor rendimiento de Safari gracias al motor Nitro JavaScript, Compartir en Casa de iTunes, mejoras en AirPlay, la nueva función Compartir Internet para compartir la conexión de datos de la red móvil de un iPhone 4 a través de Wi-Fi y la posibilidad de utilizar el interruptor late-

Aparece un prototipo de un iPhone con 64 GB

Apple podría tener prototipos del iPhone con 64 GB de capacidad, supuestamente uno de estos modelos ha sido filtrado. Una noticia que, de confirmarse, sería muy bien acogida entre los usuarios que necesitan gran cantidad de espacio para almacenar su música, aplicaciones y vídeos en su iPhone.

Este iPhone de 64 GB no tiene marcada su capacidad en la parte trasera, tal y como sucede habitualmente, en su lugar se puede leer XX GB, pero en las propiedades del iPhone se deja ver que se trata de un modelo de 64 GB. Este iPhone podría convertirse en otro quebradero de cabeza para Apple, tal y como ya sucedió con el prototipo del iPhone que llego a manos de Gizmodo. Ahora es la web M.I.C. Gadget, la que ha conseguido este prototipo de iPhone con 64 GB en china.

Al igual que la capacidad, tanto el número de modelo y FCC ID se encuentran camuflados y lucen varias equis, otro dato curioso de este prototipo es que no se encuentra bloqueado y que supuestamente ha sido construido a principios de 2010.



Breves

iTunes 10.2.1 con soporte para iOS 4.3

iTunes ha sido actualizado a la versión 10.2.1. La principal novedad que incluye es la posibilidad de sincronizar con dispositivos con iOS 4.3. En las notas con las que Apple acompaña a iTunes 10.2.1 se indica que ahora se puede sincronizar iTunes con un iPhone, iPad o iPod touch con iOS 4.3, así como que mejora la opción "Compartir en casa" (explora tus bibliotecas de iTunes con "Compartir en casa" y reproduce contenidos en un iPhone, iPad o iPod touch con iOS 4.3). La actualización ya está disponible desde la web de iTunes. Web: **www.apple.com/es/itunes/download.**

Memory: Leyendas de la Música

Esta aplicación es una edición musical del clásico Memory para iPhone y iPad, que reta a los qué quieran poner a prueba sus ojos, cerebro y ante todo sus oídos. Presenta un manejo sencillo y pone a prueba tu memoria con portadas de discos y muestras de sonido, de más de 30 populares y famosos artistas de todos los tiempos. Entre los artistas y grupos se encuentran ABBA, Elton John, Bee Gees, Guns N' Roses, Dire Straits, Santana, Stevie Wonder y muchos más. Cuenta con tres niveles de dificultad y tres modos de juego: Clásico, Duelo y Aventura y ya está disponible en la App Store. Web: **www.products.ravensburger-digital.com.**

Actualización 4.2.1 para el Apple TV

Apple ha publicado una actualización para el Apple TV, la 4.2.1, que es para los Apple TV de última generación (Apple TV 2). La actualización corrige un problema que hace que algunos televisores HD tuvieran problemas para reproducir contenidos a 480p desde el Apple TV 2 y los relacionados con el funcionamiento de la conectividad HDMI. Web: **www.apple.com/es/appletv.**

ral del iPad para bloquear la rotación de la pantalla o silenciar el audio.

Disponibilidad. El nuevo iOS 4.3 ya está disponible para el iPad, iPhone y iPod touch, y se trata de una actualización de software gratuita. Web: **www.apple.es.**



Nomad Brush

Pincel artístico para el iPad

Este pincel para iPad, llamado Nomad Brush, es un accesorio que permite utilizar la gran pantalla del iPad como si de un lienzo se tratase. La fabricación de cada uno de los pinceles Nomad Brush es totalmente artesanal y la única diferencia sustancial con un pincel convencional es que sus fibras conductoras le permiten interactuar con pantallas táctiles capacitivas como la del iPad.

El funcionamiento de estos pinceles para iPad es intuitivo y natural, siendo una solución para los artistas que prefieren trabajar con el iPad de una forma mas realista y con ello obtener una sensación de libertad y precisión mayor.

Su creador es Don Lee, artista y usuario del iPad de Apple. Ya está disponible por 24 dólares. Web: **http://nomadbrush.com.**

IntoNow

Reconoce series de TV y películas

La aplicación IntoNow para iPhone funciona de forma similar a Shazam, pero en este caso no sirve para reconocer canciones, IntoNow está especializada en identificar películas y series de televisión, simplemente grabando parte del sonido de las mismas. Reconocer las películas y series de TV en su versión original, algunas de las posibilidades más interesantes de IntoNow es que es capaz de reconocer no solo la serie de TV en cuestión, también muestra el capítulo en concreto, así como la temporada a la que pertenece dicho capítulo.

También ofrece la posibilidad de compartir la información que muestra en Twitter o Facebook, así como una breve sipnosis de la serie o película. Es una aplicación gratuita y no está la App Store de España, por lo que deberás contar con una cuenta de EE.UU o esperar a que se publique en nuestro país para poder para descargarla. Web: **www.intonow.com/ci.**



Yamaha MCR-550

Micro sistema Hi-Fi con base dock

Yamaha ha presentado un nuevo micro sistema Hi-Fi compatible con el iPhone, con una potencia de 64 W y mando a distancia. Este micro sistema consta de un receptor, el CD CRX-550, y de dos altavoces, los NS-BP200. Dicho Receptor ofrece conector dock y una distorsión armónica de 0,05% (10 W/6 Ohms), una impedancia de 6 Ohms, mide 21,5 x 12,5 x 31 cm y pesa 4,8 Kg.



Los altavoces NS-BP200 tienen las siguientes prestaciones técnicas: una potencia de salida 32 W x 2, respuesta de frecuencia de 55 Hz-28 KHz, una sensibilidad de 85 dB y su tamaño es de 15,4 x 27,4 x 28,7 cm (cada altavoz).

Otras de las peculiaridades de este micro sistema de sonido es que dispone de reproductor de CD, puerto USB para conectar memorias externas (reproduce archivos de música MP3 y WMA), así como radio FM y una entrada de línea.

El sistema ya está a la venta y tiene un precio recomendado de 529 EUR. Web: **www.yamaha-es.com.**



El nuevo producto de Akai proporciona una solución muy interesante para los músicos que utilicen iPad.

SynthStation49

Un sintetizador para el iPad

El último sintetizador de Akai, SynthStation49, incorpora una cuna para iPad. El sintetizador trabaja con el tablet de Apple gracias a una aplicación integrada de grabación MIDI, además de la posibilidad de utilizar la herramienta iOS CoreMIDI, que permite su uso con otros dispositivos de Apple.

Como sintetizador, el Synth Station49 posee un teclado de 49 teclas sensibles a la velocidad, nueve pads de percusión y, entre otras conexiones, un puerto USB y salidas de sonido profesional. Akai no ha anunciado ni el precio ni la disponibilidad del producto. Web: **www.akaipro.com**.

El iPhone 4 blanco

Disponible en primavera

Apple ha confirmado que la versión en blanco de su iPhone 4 estará disponible en las tiendas a lo largo de la próxima primavera, concretamente, durante el mes de junio.

Así lo tiene previsto Apple, quien ha anunciado oficialmente que la nueva estación llegará con nuevos modelos de su popular smartphone pero con carcasa blanca. El nuevo iPhone 4 blanco estará disponible en dos modelos de 16 y 32 GB y su precio será de unos 200 dólares para el modelo de 16 GB, y de unos 300 dólares, para el de 32 GB. Web: **www.apple.es**.



Sennheiser HD 25 Originals Adidas

Auriculares deportivos y atrevidos

Sennheiser ha presentado los auriculares HD 25 Originals Adidas, una versión renovada de los HD 25 a los que se les ha dotado de un nuevo aspecto más deportivo.

Según Sennheiser, "los HD 25 Originals Adidas están indicados para su uso en estudios de grabación y monitoreo, por ello cuentan con componentes destinados a proporcionar la máxima calidad y un absoluto confort durante las horas de trabajo".



Disponen de un auricular rotativo para poder pasar de escucha estéreo a monoaural, prestación muy útil durante sesiones de DJ y también para operadores de cámara. Cuentan con conector mini-jack de 3,5 mm y ofrecen una respuesta de frecuencia de 16 - 22.000 Hz, un nivel de presión del sonoro de 120 dB, una impedancia de 70 ohmios, distorsión armónica total menor del 0,3 por cien y pesan 162 gramos.

Ya están a la venta por 250 EUR (IVA incluido) e incluyen un estuche para proteger los auriculares. Web: **www.sennheiser.com**.

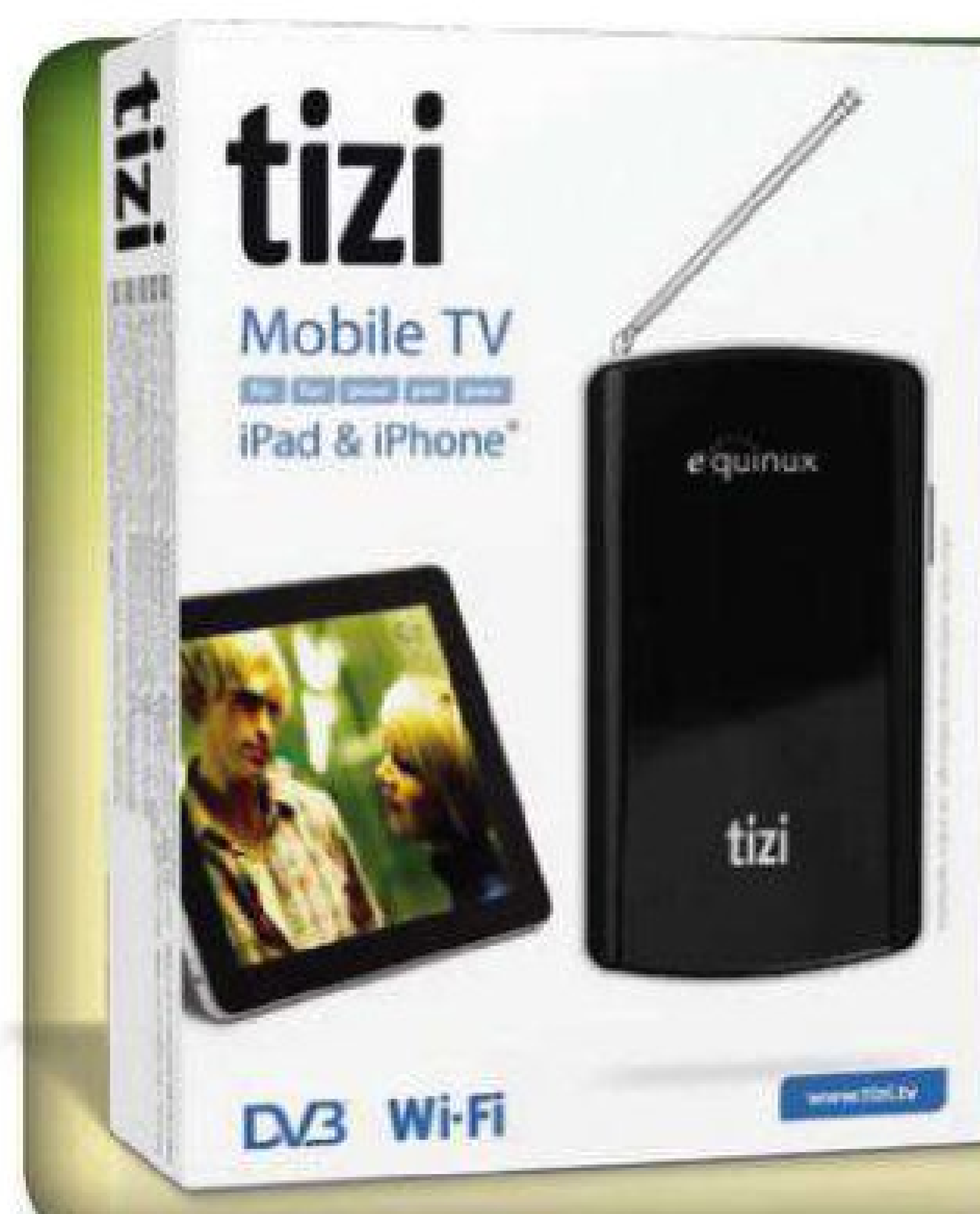
WhiteD00r firmware

Funciones de iOS 4 en antiguos iPhone e iPod touch

Desde la llegada de iOS 4.0, Apple dejó el soporte del iPhone original y el iPod touch de primera generación. Por ello un proyecto alternativo llamado WhiteD00r, ha creado un firmware optimizado basado en iOS 3.1.3 que contiene funciones presentes en iOS 4.

Este firmware optimizado, conocido como Custom firmware iOS 4.2.1, recibe el nombre WhiteD00r y está pensado para que los usuarios del iPhone original e iPod touch original tengan prestaciones de iOS 4 en sus dispositivos. En principio Whited00r está pensado para los usuarios del iPhone 2G/3G e iPod touch 1G/2G. Web: **www.whited00r.com**.





Tizi, disfruta y graba la TDT en tu iPhone o iPad

El desarrollador Equinux ha lanzado un curioso dispositivo portátil que convierte al iPad o iPhone en un sintonizador TDT y que además de ver los canales de televisión en directo, permite grabarlos directamente en tu dispositivo.

Tizi tiene un tamaño muy compacto, incluye una batería de litio y una delgada, pero sensible antena, que le permite sintonizar las emisoras de televisión y radio de la TDT y las retransmite en streaming a tu dispositivo iOS mediante Wi-Fi. Para conectar tu iPad, iPod touch o iPhone a Tizi, simplemente lo enlazas a la red Wi-Fi que éste crea y con la aplicación Tizi puedes ver y grabar los canales de televisión en cualquier lugar. Su precio es de 150 EUR. Web: **www.tizi.tv**.

Breves

Actualización de software para los iPod nano 6G

Apple cuenta con una actualización de software para los iPod nano 6G (de sexta generación) con ella los usuarios contarán con una nueva posibilidades para controlar la reproducción de la música. La más llamativa de las mejoras que recibe el iPod nano 6G, con esta actualización, es la que se refiere al botón Sleep, que si es pulsado en dos ocasiones seguidas pasará a la siguiente canción, acción que puedes personalizar desde la función Ajustes del propio iPod nano 6G. Web: **www.apple.com/es.**

Batería, atril y dock para iPhone

Kensington ha presentado su PowerLift Back-Up Battery, Dock and Stand, un producto que ofrece tres funcionalidades: atril, base dock y batería adicional. Su batería de 1.200 mAh otorga mucha más autonomía a tu iPhone, su utilización a modo de atril ofrece la posibilidad de disfrutar de una posición cómoda para utilizar las prestaciones de videoconferencia del iPhone y puede ser utilizado para sincronizar información con el Mac mientras que se encuentra colocado sobre el conector dock. Su precio recomendado es de 50 EUR. Web: **http://eu.kensington.com.**

Juan Ramón Melara, nuevo director de publicaciones de IDG España

Juan Ramón Melara ha sido promocionado en IDG España, al puesto de director de publicaciones desde su actual cargo como director de medios impresos en esta editorial de información TI. Bajo su nueva responsabilidad como director de publicaciones en IDG Communications España, Juan Ramón Melara dirigirá, coordinará y supervisará el área de publicaciones sobre tecnologías de la información de la editorial, compuesta por las divisiones Print, Eventos y Online, y tratará de asegurar la operatividad de los proyectos de estas tres divisiones. Fue nombrado director de medios impresos de IDG España en 2008, puesto desde el que ha liderado los más recientes lanzamientos de la editorial al mercado español, iPhoneWorld y TechStyle. Web: **www.idg.es.**

La MWC 2011 premia al iPhone 4 como el mejor teléfono

La feria Mobile World Congress (MWC) ha distinguido al iPhone 4 con el galardón de mejor teléfono móvil. El terminal de Apple estaba nominado para dicha distinción con terminales de otros fabricantes: el HTC Desire, el LG Optimus 7, la BlackBerry Torch 9800 y el Samsung Galaxy S.



Según el jurado que ha tomado esta decisión considera que el iPhone 4 está construido con materiales de elevada calidad, dispone de una pantalla excepcional, un diseño realmente acertado y tiene un ecosistema muy adecuado para los desarrolladores de aplicaciones.

El iPhone 4 ha recibido este premio por segundo año, a pesar de que Apple no ha asistido a la feria. Algunos de los premios más significativos que se han concedido son para HTC, como mejor fabricante; y para Rovio (el juego Angry Birds se ha llevado dos premios: mejor aplicación general y mejor aplicación para iOS).



OnOne DSLR Camera Remote HD

Controla tu cámara desde el iPad

DSLR Camera Remote es una solución para controlar remotamente cámaras DSLR desde el iPad, para ello es necesario establecer un enlace Wi-Fi entre la cámara y el iPad con DSLR Camera Remote HD.

Es compatible con ciertos modelos de Nikon y Canon DSLR, permitiendo que se realicen ajustes en las cámaras sin necesidad de tocar físicamente la cámara, entre los ajustes que permite se encuentran: modo de disparo, revisión de las imágenes capturadas, visor en tiempo real, velocidad de disparo, ajuste del balance de blancos, ajustes de los parámetros para la grabación de vídeo, modo de exposición y un largo etcétera.

OnOne software ofrece una aplicación gratuita que sirve para crear un servidor en los Mac y PC, con el que facilitar la conexión inalámbrica entre las cámaras DSLR con el iPad. Web: **www.ononesoftware.com.**

WowWee Cinemin Slice

Base con proyector para iPad

WowWee ha logrado sorprender con una cuna para iPad, iPod y iPhone diferente de todas las que hemos visto hasta ahora. Se llama Cinemin Slice y no sólo es capaz de cargar los dispositivos de Apple, sino que puede reproducir sus contenidos a través de un proyector incorporado de 16 lúmenes.

La imagen proyectada tiene un máximo de 60 pulgadas, más que suficiente para visionados domésticos. Además, Cinemin Slice incluye unos altavoces estéreo de seis vatios y botones de control iluminados. Su precio ronda los 300 EUR. Web: **www.wowwee.com.**



Nokia y Microsoft se alían

Su objetivo es Apple y Google

En medio de un clima expectación contenida, los máximos responsables de Nokia y Microsoft han sellado la alianza que aspira a competir contra Google (Android) y Apple (iPhone) en el mercado móvil. Stephen Elop, director ejecutivo de Nokia, ha presentado la nueva estrategia de la compañía finlandesa, en la que el acuerdo con Microsoft sólo es uno de los tres pilares.

Elop ha subrayado que el acuerdo "no contempla únicamente la incorporación de Windows Phone 7 como principal plataforma para smartphones, sino que entran en juego el resto de los elementos, desde el buscador Bing a Office o Windows Live".

Altec Lansing inMotion Air

Sistema de sonido Bluetooth

Altec Lansing ha puesto a la venta el sistema de sonido inMotion Air, que al contar con conectividad Bluetooth es una solución universal para disfrutar del audio inalámbrico en toda la casa (alcanza una distancia de hasta 100 metros).

Es capaz de reproducir el sonido desde fuentes como un ordenador con conectividad Bluetooth (tanto Mac como PC), iPhone, iPad, dispositivos Android y todo tipo de dispositivos estéreo compatibles con Bluetooth.

Integran una tecnología propietaria para conseguir una mayor calidad de audio mediante Bluetooth; y su batería recargable ofrece una autonomía de hasta siete horas.

Incluye mando a distancia con el que se puede interactuar con iTunes y Windows Media Center, y su precio recomendado es de 200 EUR. Web: **www.memtec.es**.



Iomega SuperHero

Cargador y backup para iPhone



Iomega ha anunciado una base con capacidad para cargar la batería del iPhone, así como para realizar copias de seguridad de los contactos y fotos de los iPhone e iPod touch.

Este cargador y copia de seguridad se conecta directamente a la toma de la pared, incluye una tarjeta SD de 4 GB para almacenar los contactos y fotos de su iPhone, siendo capaz de respaldar varios dispositivos distintos.

Para la realización de copias de seguridad el dispositivo a respaldar a de contar con la aplicación iPhone SuperHero, disponible desde la Apple Store. Con ello, cada vez que el iPhone se acopla a la base del SuperHero, la aplicación se inicia automáticamente. Es compatible con el iPhone (3G, 3GS y 4) e iPod touch (3ª y 4ª generación) y ya está disponible por 79 EUR. El Iomega SuperHero para iPhone tiene una garantía limitada de 3 años tras registrar el producto. Web: **www.iomega.com**.

Apogee Jam

Conecta una guitarra o bajo al iPad

Apogee Jam es una interfaz con la que se puede realizar la grabación directa de instrumentos como una guitarra o un bajo en dispositivos como el iPad, iPhone o el iPod touch. Tiene conexión PureDigital para poder incorporar instrumentos en directo en aplicaciones como GarageBand, Logic y MainStage. Lo mejor de PureDigital es que su uso no requiere de la instalación de controladores adicionales y es totalmente compatible con las aplicaciones que utilizan Core Audio en los Mac.



Algunas de las características más destacable de Apogee Jam son: potenciómetro dedicado para controlar la entrada de sonido, indicador LED para informar sobre el estado y el nivel de entrada con el que está trabajando, previo con una ganancia de hasta 40dB y limitador inteligente de la salida de la grabación. La reciente llegada del iPad 2 y de GarageBand para iOS, lo convertirá en un dispositivo deseado por los músicos que dispongan de un iPad. Apogee Jam dispone de conexión USB para poder conectarlo al Mac (44,1k Hz y 24-Bit), no estará disponible hasta finales de marzo y su precio es de 99 dólares. Web: **www.apogeedigital.com**.

LLEGAN LAS SUSCRIPCIONES A LA APP STORE

DISPONIBLE PARA TODOS LOS PAÍSES CON APP STORE

Apple ha anunciado un nuevo servicio de suscripción para todos los editores de aplicaciones basadas en contenido que se ofrecen en la App Store, entre los que se incluyen revistas, periódicos, vídeo, música, etc. Servicio de suscripción digital como el que Apple presentó con la aplicación "The Daily" de News Corp.

Acogiéndose a este modelo, las suscripciones que se adquieran desde la App Store contarán con el mismo sistema de facturación que la App Store tiene implantada con los usuarios que compran aplicaciones en su tienda de aplicaciones en línea y en el servicio de tipo In-App Purchase (desde las propias apps).

Los editores fijan el precio y el período de suscripción (semanal, mensual, bimensual, trimestral, semestral o anual). Los clientes pueden gestionar todas sus suscripciones desde su cuenta personal, pudiendo cancelar la renovación automática de una determinada suscripción y Apple procesa todos los pagos, reteniendo el 30 por ciento aplicable actualmente para otras compras realizadas desde dentro de las propias apps (In-App Purchases).

Los editores que hagan uso de este nuevo servicio de suscripción también pueden utilizar otros métodos para conseguir suscriptores digitales fuera de la aplicación (como es el caso de vender suscripciones digitales en sus sitios web u ofrecer suscripciones gratuita a sus actuales suscriptores). Pero los editores no deberán incluir en sus aplicaciones enlaces (con un sitio web, por ejemplo) para que los clientes compren contenidos o suscripciones fuera de la aplicación.

La magia...



iPad 2

Por Daniel de Blas

Tras ver cómo en las últimas ferias de tecnología como CES o Mobile World Congress, muchos fabricantes siguen anunciando tablets que irán saliendo al mercado "a lo largo del año"; Apple presenta su iPad 2 que ya está a la venta en EEUU y que a finales de mes llegará nuestro país. El golpe de mano es importante, porque Apple se pone a la cabeza en capacidades de hardware, manteniendo los mismo precios de su generación anterior y con una disponibilidad inmediata, cuando muchos fabricantes apenas muestran prototipos de lo que vendrá. Además, no sólo renueva el hardware sino que complementa su tableta con aplicaciones irresistibles para crear música, películas o para hacer llamadas de vídeo. Así, incluso con la llegada de tablets basados en Android 3, todo apunta a que 2011 va a ser un nuevo paseo en solitario de Apple en el mercado de las tabletas.

Nuevo por fuera y por dentro

Tanto en su carcasa y aspecto como en el hardware de su interior, el iPad ha sufrido cambios bastante importantes. La pantalla se mantiene con el mismo tamaño y resolución, pero el iPad ha adelgazado hasta un tercio de su grosor para convertirse en el tablet más delgado con sólo 88 milímetros de espesor. Además, manteniendo la carcasa de aluminio, el iPad 2 ha adelgazado 100 gramos, quedándose en un peso de 600 gramos, lo que lo hará sin duda más cómodo de sostener en una mano (sin llegar por supuesto a la ligereza de lectores de libros electrónicos que llegan hasta los 300 gramos). Además, el borde del iPad está redondeado de manera similar al de los iPod touch, lo que hace que la sensación en la manos será también de mayor delgadez.

Otro de los cambios en el exterior, además de las cámaras que comentaremos más adelante, son el frontal, ahora disponible en blanco y en negro, y la reji-

evoluciona

Tras meses de rumores, elucubraciones y filtraciones diversas; por fin Apple ha presentado el nuevo iPad 2 que ya está a la venta en EEUU y que llegará a nuestro país el 25 de marzo. En el nuevo iPad 2 no hay sorpresas excepcionales, pero se mejoran casi todos sus puntos débiles y se incorporan las características más demandadas como las cámaras para fotografía y vídeo. Pero el iPad 2 trae mucho más, no sólo en su hardware, sino que trae novedades si cabe más importantes en cuanto al software y aplicaciones: sigue leyendo y lo descubrirás.

lla inferior para mejorar la salda del sonido. Parece que Apple no ha tenido los problemas que en iPhone 4 para producir el frontal en blanco y ya está disponible en este color que sin duda seducirá a muchos usuarios. Por otro lado, no hay nada del rumoreado conector mini USB o la ranura para tarjetas SD y se mantiene el único conector "dock" que ya conocíamos de la versión anterior.

Un nuevo corazón. En el interior del iPad 2, Apple ha incorporado un nuevo procesador llamado A5, que es básicamente una versión de doble núcleo del anterior A4. El A5 funciona a 1 GHz, al igual que el anterior pero incorpora dos núcleos y es, según Apple, hasta el doble de rápido en tareas generales y hasta 9 veces más rápido en el rendimiento gráfico. En las primeras pruebas que nos llegan de nuestros compañeros de Macworld EEUU atestiguan que el nuevo iPad se siente sensiblemente más rápido y fluido en todas las tareas.

Cámaras… al fin

Seguramente, son la incorporación más esperada del nuevo iPad y una de las mayores decepciones del iPad original. Ahora

El iPad 2 de un vistazo

Sonido mejorado. La rejilla inferior trasera permite una mejor salida del sonido. No hay un cambio radical, pero las primeras pruebas muestran que el nuevo iPad suena algo mejor que el anterior.

Pantalla. Apple ha mantenido la excelente pantalla con tecnología LED IPS del iPad original con la misma resolución de 1.024 x 768 píxeles. La única diferencia es que ahora puedes elegir el iPad con el marco en color blanco o negro.



Salida HD y vídeo HDMI en espejo. Con el nuevo adaptador de Apple con salida HDMI puedes dar salida a películas HD 1.080p y mostrar la pantalla del iPad en un televisor de alta definición.

Nuevo procesador A5 y 512 MB de RAM. El nuevo chip, con gráficos mejorados, doble núcleo y el aumento de RAM hacen que el nuevo iPad "vuele" en comparación con el anterior.



Cámaras. La cámara frontal ha sido creda para usar en llamadas de vídeo y tiene una resolución de 640 x 480 píxeles. La cámara posterior puede grabar películas HD 720 (1.280 x 720 píxeles).

Más sensores. En el interior del iPad 2 hay ahora también un giróscopo, que se suma a los sensores de luz y acelerómetros.



Batería: Más de 10 horas de autonomía.

iMovie y GarageBand: Apps que marcan la diferencia

La creación de vídeo y música ahora es más fácil, divertida… y táctil

Más allá de las novedades del hardware y del sistema operativo, Apple tiene claro que un factor diferencial de sus productos son las aplicaciones que ella misma crea, y que en combinación con los anteriores, los hacen muy atractivos. Tras el lanzamiento inicial con el iPad de aplicaciones para productividad como Pages, Keynote o Numbers, con adaptaciones magistrales para la interfaz táctil del iPad; ahora le ha tocado el turno a las aplicaciones creativas. A falta de probarlas a conciencia, la primera sensación es que Apple ha conseguido dar un golpe de mano a cualquier posible competencia, y convierte al iPad (todavía más) en el tablet más atractivo para quienes quieren crear películas o música de la forma más sencilla.



iMovie

El programa iMovie es una evolución del ya disponible para iPhone 4 e iPod touch, y aunque no alcanza las posibilidades del iMovie disponible para ordenadores de sobremesa, sí que puede decirse que es ya una herramienta bastante completa para editar películas. Con la nueva versión para iPad, puedes cortar, rotar, o mover los clips de vídeo y hasta utilizar un editor de precisión como en el iMovie para ordenadores. También puedes crear títulos sobreimpresos y en la parte correspondiente al sonido puedes incorporar hasta tres pistas de sonido simultáneas (en el iPhone sólo había una). Al contrario que GarageBand, iMovie sólo es compatible con el iPad 2 y no puede usarse en el iPad original (aunque puede instalarse utilizando el programa Utilidad Configuración iPhone, disponible en la web de Apple).

GarageBand



En cuanto a GarageBand, si iMovie es una herramienta que se podría definir como "derivada" del programa para ordenadores, en el caso de GarageBand (aunque mantiene una base similar a la del programa para Macintosh) es impresionante como se ha llevado un paso más allá. La interfaz táctil del iPad, junto con el ingenio de los desarrolladores de Apple, han conseguido crear el programa para crear música más divertido que se haya visto hasta la fecha. Lo más interesante es cómo Apple ha integrado instrumentos táctiles que te permiten tocar pianos, sintetizadores, baterías, bajos o guitarras con una facilidad pasmosa y sin necesidad de contar con ningún accesorio extra. Entre los instrumentos están los llamados "inteligentes" como los "smart keyboard", "smart guitar" o "smart bass" con los que puedes crear acompañamientos o melodías directamente en la pantalla. La inteligencia viene en que la interfaz y el funcionamiento se han adaptado para que hasta los que nunca hayan tocado un instrumento consigan resultados con toda facilidad. Además, GarageBand incorpora una grabadora de 8 pistas en la que puedes incluir los instrumentos incorporados o grabar tus propias voces y guitarras como en un estudio. GarageBand está disponible también para el iPad original a un precio de 4 euros, de manera que puedes comenzar a disfrutar ya mismo.







Ahora ya es posible ver en tu televisor (o en un proyector) lo mismo que muestra la pantalla de tu iPad. Una mejora muy importante.

por fin, Apple cierra el círculo y todos sus dispositivos iOS de última generación (iPod touch, iPhone e iPad) incluyen dos cámaras. Las cámaras del iPad son esencialmente iguales que las que tienen los iPod touch. La cámara frontal tiene resolución de 640 × 480 píxeles y está pensada para las llamadas de vídeo, para lo que ofrece suficiente calidad, pero no esperes hacer maravillas con ella. La cámara posterior, es capaz de grabar vídeo en HD 720p, lo que equivale a películas con una resolución de 1.280 × 720 píxeles con 30 fotogramas por segundo y tomar imágenes de la misma resolución.

En las pruebas realizadas por nuestros compañeros de Macworld EEUU, se ha comprobado que la calidad del vídeo es razonablemente buena, pero las fotografías (como le sucede al iPod touch) son bastante mediocres. Es una pena que Apple no se haya atrevido con mejores cámaras. En los nuevos portátiles MacBook Pro del fabricante, la cámara web incorporada tiene resolución HD y la cámara trasera del iPhone 4 hace fotos con 5 megapíxeles. ¿Por qué no ha unido Apple lo mejor de cada uno? Probablemente



Apple se ha esmerado también a la hora de reconvertir su anterior funda en una original cubierta magnética que también sirve como peana.

Uno de los accesorios opcionales es el nuevo adaptador HDMI con conector dock. Así podrás cargar el iPad al tiempo que haces, por ejemplo, un pase de diapositivas o proyectas una película en alta definición.

tendremos que esperar al iPad 3 para ver esto. De momento, al menos tenemos cámaras y software para llamadas de vídeo, para hacer fotos y para grabar y editar películas, que no está mal.

La funda inteligente. Junto con el iPad, Apple ha anunciado su funda "Smart cover" que se acopla de forma magnética en el lateral del iPad 2 y doblándose sirve de soporte para teclear o para mantener en vertical el iPad. Además, al ponerla sobre la pantalla el iPad entra en reposo automáticamente y se activa al abrirla. Está disponible en piel por unos 60 euros en piel y unos 30 en acabado sintético, y es ciertamente un invento ingenioso.



FaceTime y Photo Booth

Con la incorporación de cámaras, también llega al iPad el programa para llamadas de vídeo FaceTime. Con FaceTime, puedes llamar a otro iPad 2, a un iPhone 4, a un iPod touch de última generación; siempre que ambos dispositivos estén en una red Wi-Fi, ya que de momento no funciona mediante conexiones 3G. Por otro lado, Apple ha trasladado al iPad 2 el programa Photo Booth disponible en sus ordenadores Macintosh, que permite hacerte divertidos auto retratos al estilo de las cabinas para fotografías de carnet. Además de fotos "normales" puedes aplicar un montón de efectos y distorsiones a las imágenes. Se trata de una aplicación muy divertida que ahora encuentra un lugar más natural en el iPad, al ser un dispositivo que se presta más a llevar encima y más adecuado para compartir en momentos de ocio. Curiosamente, este programa no se ha adaptado al iPhone 4, en el que podría funcionar igual de bien.

Conclusión

Como era de esperar, en el nuevo iPad no hay cambios radicales, sino sencillamente una evolución de un producto que pone todavía más alto el listón de las tabletas. Apple se ha centrado en revisar los puntos más débiles con un iPad que es más rápido, mejor, más ligero y cuesta lo mismo. Sólo hubiésemos agradecido que las cámaras fuesen, al menos, de la misma calidad que las del iPhone 4 (ya sabemos una cosa que se deja Apple para el iPad 3). Sin embargo, la máxima diferencia, está claramente en el software, donde Apple se está mostrando incontestable con aplicaciones que hacen que el iPad sea la tableta más divertida y productiva del mercado… el resto, tiene que seguir vendiendo megahercios. iP

DANIEL DE BLAS (**dblas@idg.es**) es director de las publicaciones Macworld e iPhoneWorld.

iOS 4.3, mejoras muy esperadas

Junto con el lanzamiento de la nueva generación de iPad, Apple ha publicado una actualización gratuita de sistema que ofrece algunas mejoras interesantes y esperadas como la posibilidad de crear un punto de acceso Wi-Fi con el iPhone. iOS 4.3 está disponible como actualización de software gratuita y es compatible con el iPad, iPad 2, iPhone 3GS, iPhone 4, así como el iPod touch de tercera y cuarta generación.

Safari mejorado

Una de las diferencias que encontrarás al actualizar a iOS 4.3 es una nueva versión de Safari basada en el motor Webkit 2 y con un nuevo intérprete Javascript que mejora la velocidad en la navegación por sitios complejos.



Mejoras en AirPlay

iOS 4.3 introduce mejoras en la tecnología de streaming AirPlay, incluyendo la posibilidad de ver películas de aplicaciones distintas a las de Apple y sitios web de terceros, vídeos del programa Fotos y vistas previas de iTunes, eso sí, siempre que tengas un Apple TV conectado a tu televisor.

Compartir Internet ahora por Wi-Fi

La prestación Compartir Internet, funciona ahora por Wi-Fi, de manera que no necesitas enlazar tu iPhone con le ordenador por Bluetooth, sino que sencillamente creas un punto de acceso Wi-Fi desde el teléfono. Además, esta función abre la posibilidad de usar la conexión 3G de tu iPhone para un iPad Wi-Fi, algo que no era posible anteriormente. Según Apple, puedes compartir la conexión de datos de un iPhone 4 hasta con cinco dispositivos en una combinación de hasta tres dispositivos Wi-Fi, tres Bluetooth y un USB. Una vez que la función está activada, una barra de estado muestra cuántos dispositivos están conectados en ese momento. Además, todas las conexiones están protegidas por contraseña y, cuando no se está utilizando, Compartir en Internet se apaga automáticamente para ahorrar batería.

Compartir en casa

La nueva prestación Compartir en Casa de iTunes, hasta ahora solo disponible entre ordenadores, permite reproducir la música y películas de la biblioteca de iTunes de un Mac o PC en un iPad, iPhone o iPod touch a través de la red Wi-Fi local. Así, cuando estás en tu red de casa, no tienes que preocuparte en que ordenador o dispositivo tienes tal canción o película, ya que puedes ver en streaming una película del Mac de tu habitación en el iPad del salón o escuchar la música que tengas en otros ordenadores o dispositivos iOS.

Otros detalles. Además, gracias a la actualización 4.3, puedes definir el comportamiento del interruptor lateral del iPad para bloquear la rotación de la pantalla o silenciar el audio, de este modo, desaparece la polémica de algunos usuarios que preferían la función original del interruptor.

Más gestos… para desarrolladores. Otro añadido, que sólo se activa en los iPad o iPhone que se activan para desarrollo de aplicaciones, son los gestos para multitarea que permiten, usando cuatro o cinco dedos, cambiar entre las aplicaciones abiertas (deslizando a izquierda o derecha) o abrir la ventana multitarea deslizando hacia arriba.

El iPhone en el coche: Mucho más que un navegador

Por Jaime Hernández Ortiz

Es precisamente en el mundo de la automoción donde estos dispositivos y en concreto el iPhone han supuesto una nueva revolución. En este artículo no vamos a hablar de navegadores como TomTom o Navigon, ya examinados en números anteriores de esta revista, ni tampoco de la aplicación Mapas. En cambio vamos a mostrar otras herramientas que harán que la vida como conductor sea mucho más fácil.

¿A quién no le interesa saber dónde está la gasolinera con el menor coste posible, o dónde ha dejado aparcado su coche o dónde están colocados esos dichosos puntos problemáticos? Algunas de estas dudas se resolvían antes con las guías de carretera. Ahora tenemos una herramienta muy potente : el iPhone.



GasAll

GasAl (gratuita; **http://tinyurl.com/63wedkg**) es una aplicación que se encarga de mostrarnos en un mapa todas aquellas gasolineras cercanas a nuestra posición indicándonos así el precio de los carburantes, la posición donde se encuentra, el horario de apertura etc.

La interfaz de GasAll es muy intuitiva y fácil de entender. La pantalla principal de la aplicación nos muestra un mapa con la disposición de las gasolineras más cercanas a la posición donde nos encontramos. En este mapa podremos ver no solamente la



Al pulsar sobre el icono de una gasolinera en GasAll, podemos ver los detalles más interesantes, incluyendo el precio del combustible.



Una utilidad adicional de GasAll es una calculadora en la que podremos ver la cantidad de litros que podemos echar al coche por una cantidad de dinero y/o viceversa.

posición de estas gasolineras sino también dos elementos bastante importantes: por un lado un icono de la red a la que pertenece la gasolinera y por otro un icono con el símbolo del euro, y que nos indicará si el precio es alto, medio o bajo con los colores rojo, amarillo o verde, respectivamente.

Pulsando sobre el icono de cada una aparece un cuadro informativo con la distancia a la que se encuentra la gasolinera, el horario de apertura, la compañía propietaria y lo más importante, el precio por litro del carburante que hayamos elegido.



GassAll también te permite elegir el radio de acción para buscar estas gasolineras y elegir el tipo de carburante que tiene tu vehículo (Biodiésel, Gasolina95, Gasolina 98, Gasóleo A o Nuevo Gasoleo).

También seremos capaces de, volviendo a pulsar sobre este cuadro informativo, acceder al cálculo de la ruta para llegar hasta esta gasolinera.

Otras de las funcionalidades que incluye esta aplicación es la de filtros. Si no te gusta repostar en una red de gasolineras específica, puedes hacer un filtrado y que esta red de gasolineras no te vuelva a aparecer más. O pongamos el caso que has encontrado una serie de gasolineras que ya sea por su ubicación o por su precio te parecen atractivas, siempre tendrás la opción de guardarlas en tus favoritos para tenerlas siempre a mano.

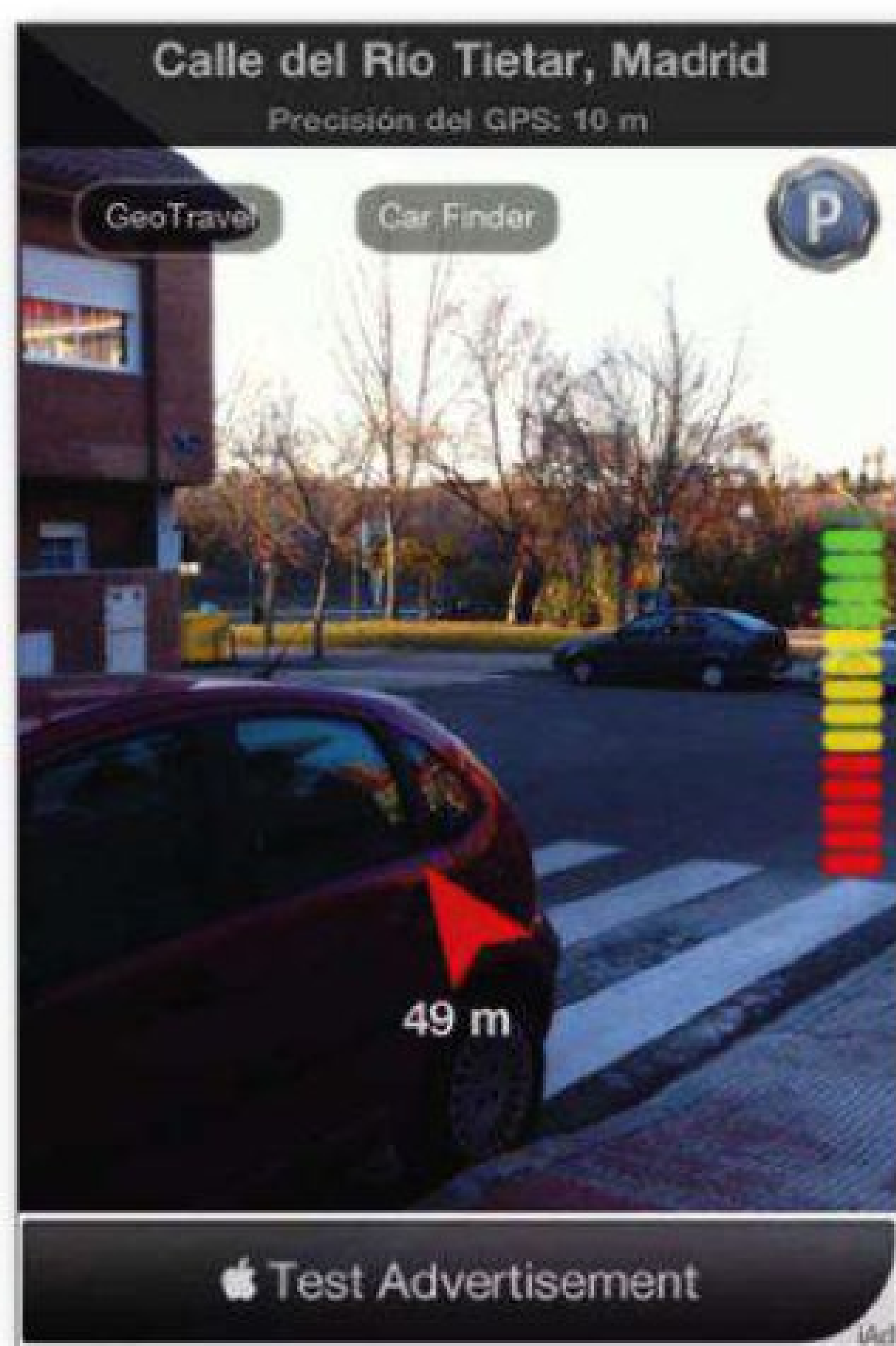
Encuentra tu coche con AR



A quién no le ha pasado que después de una tarde en el cine, una noche tomando algo con los amigos o una tarde en un centro comercial ante la inmensidad de un párking ha dicho "¿Dónde diablos he dejado el coche?"

A partir de ahora puedes usar Encuentra tu coche con AR o *Augmented Car Finder* (gratuito; **http://tinyurl.com/4t4zug3**) para saber dónde aparcaste el coche sin volverte loco en el intento de volver a por él.

Los nuevos dispositivos móviles o teléfonos inteligentes nos han abierto un mundo de nuevas posibilidades. Ahora nuestros teléfonos no sirven solamente para llamar o mandar mensajes, también podemos ver vídeos, chatear, navegar por Internet e incluso usar nuestro teléfono como un GPS.



Utiliza el gratuito AR Car Finder para que no tengas que dar más vueltas preguntándote dónde habías dejado aparcado tu coche.

La interfaz de esta aplicación no puede ser más sencilla. Al aparcar arranca el programa, pulsa el botón Car Finder y selecciona la precisión con que quieres guardar la posición. Posteriormente arranca el programa y pon el iPhone delante de ti. Toda la pantalla está ocupada por el paisaje que en ese momento está viendo la cámara del iPhone y un triángulo central que nos indica la dirección y los metros que nos faltan para llegar a esa posición y a la derecha un sensor que nos indica la proximidad al vehículo.

En la parte superior tenemos un texto con la calle donde estamos situados en el momento y otros tres botones. El botón central "Car Finder" nos permite establecer la posición GPS de nuestro vehículo (podremos elegir entre una precisión normal, que nos determinará nuestra posición GPS bastante rápido pero a costa de ser algo menos preciso, y una precisión alta que es mucho más fiable pero algo más lenta). Los otros dos botones presentes en la parte superior son las instrucciones de uso de la aplicación y el acceso a un vídeo de una guía turística mediante realidad aumentada.

La principal limitación de esta aplicación es que necesita la brújula para el funcionamiento de realidad aumentada y por tanto sólo funciona con el iPhone 3GS e iPhone 4, pero para los usuarios de estos modelos es una aplicación fácil, gratuita e indispensable para gente despistada con la plaza de aparcamiento donde deja su coche.



Wikango

Wikango (gratuita; **http://tinyurl.com/6xk2bcl**) es una aplicación que nos sirve para conocer los radares que podemos encontrar en nuestro trayecto. Se trata de una aplicación muy completa que nos permitirá no sólo recibir una alerta sonora y visual en la que veremos la distancia a la que se encuentra el radar. También nos permitirá ver la velocidad a la que se desplaza el vehículo, el tipo de radar ya sea fijo, de semáforo o si en la zona se instalan radares móviles frecuentemente (la frecuencia se indica mediante tres estrellas) y, por supuesto, la velocidad permitida a partir de la cual puedes ser sancionado por exceso de velocidad.

Una de las principales ventajas de Wikango es que también permite al usuario añadir un nuevo radar a la base de datos. Basta con pulsar la pantalla si vemos un nuevo radar que no nos muestra la aplicación y posteriormente, indicar si se trataba de un un radar fijo o móvil y la velocidad máxima permitida. La aplicación está permanentemente conectada a Internet y cuando un conductor envía una alerta de un radar o zona peligrosa, esta alerta se envía al resto de usuarios de la app. Para este tipo de alertas aparte de la información detallada anteriormente, nos aparece un reloj con el tiempo que hace que se declaró la alerta. Existe también un indicador de "coches de seguridad" que son los vehículos en los que se está usando la aplicación y la distancia a la que se encuentran.



Wikango no sólo te avisa de los radares fijos como en este caso, también de los radares móviles y de las incidencias.

Wikango tiene muchísimos radares fijos referenciados (120.000 distribuidos por todo el mundo) y una comunidad de usuarios que actualizan la base de datos diariamente.

Esta aplicación tiene una gran ventaja respecto a GPS tradicionales o dispositivos señalizadores de radares, y es que la base de datos se actualiza automáticamente sin que el usuario tenga que descargarse nuevos mapas o nuevos datos de páginas de Internet, donde estos datos pueden estar más o menos actualizados.

En definitiva, se trata de una aplicación gratuita y ciertamente útil con la única limitación de necesitar conexión permanente a Internet.



DriveTools

DriveTools (gratuita; **http://tinyurl.com/6kxpj2w**) es una aplicación hecha por Toyota para publicitar su modelo Auris Híbrido, donde podremos ver todas las características, vídeos, fotos y demás información de este nuevo modelo de la compañía japonesa e incluso pedir una cita para probar este modelo de coche.



La función Drive Monitor de Drive Tools es un panel de control adicional con alarmas programables de velocidad y tiempo de conducción.

Pero además de esta parte promocional esta aplicación tiene dos partes de utilidad claramente diferenciadas, Drive Monitor y la Guantera.

Mediante Drive Monitor podremos establecer una velocidad máxima a partir de la cual nos sonará una alarma, útil por ejemplo para establecer una velocidad a la que reduciremos el consumo de combustible y también podremos establecer un tiempo límite al volante para indicar paradas en trayectos largos. Esta parte de la aplicación también nos permitirá calcular el consumo de combustible que realiza nuestro vehículo en el trayecto y compararlo con el consumo que haríamos con el Toyota Auris, no



La guantera de DriveTools nos permite llevar a mano todos los datos de nuestro coche para no tener que buscar papeles con prisas.

nos olvidemos que es una aplicación publicitaria.

La parte de Guantera es posiblemente la más interesante de la aplicación. Esta sección es un gran cajón de sastre donde podemos guardar los datos de nuestro seguro (compañía, teléfono de atención, número de póliza, validez y cualquier tipo de observaciones), las posibles asistencias en caso de accidente (compañía, teléfono y nuestras coordenadas medidas en latitud y longitud y la posición en un mapa), los datos de un taller al que avisar en caso de avería, un sistema de alarma que mandará un mensaje de correo electrónico a la dirección que el usuario establezca indicando la posición en Google Maps y las coordenadas, y por último también dispone de una sección para localizar dónde has dejado tu coche aparcado de forma parecida a "Encuentra tu coche" pero sin realidad aumentada: una brújula nos indica la dirección en la que está nuestro vehículo y otro indicador nos muestra la distancia en metros a los que se sitúa nuestro vehículo.

Incidencias al instante

iDGT (gratuita; **http://tinyurl.com/5v68qyr**) nos muestra en tiempo real las incidencias que se están produciendo en las carreteras de la comunidad seleccionada.



Podremos ver el nombre de la carretera, los kilómetros y sentidos implicados y el nivel de la alerta de esa incidencia según los establece la propia DGT. iDGT nos puede avisar desde incidencias provocadas por la climatología así como atascos circulatorios o accidentes. Esta aplicación nos muestra en un mapa la localización de la incidencia y un botón gris con un enlace a la página de la propia DGT si queremos información aún más detallada.

Se trata de una aplicación muy simple, pero no por ello se trata de una mal programa, ya que cumple perfectamente con el cometido de informarnos rápida y fácilmente acerca de las condiciones del tráfico.



iDGT permite ver todas las incidencias de una provincia simplemente eligiéndola en la lista.

Matriculas

El programa Matrículas (0,79 EUR; **http://tinyurl.com/6982kvs**) es una aplicación que nos permite saber más datos a partir de la matrícula indicada. En primer lugar nos permite saber la fecha de matriculación de un vehículo con matrícula de España, Francia o Reino Unido. Esta era su función original pero los autores de esta aplicación exponen que debido a la buena acogida que recibió, se decidieron a añadirle dos nuevas características: Bastidor y Neumático.



En la sección bastidor podemos ver una información básica del vehículo que incluye la región, país y fabricante mediante la introducción del número de bastidor.

Esta parte puede ser útil si por ejemplo quieres comprar un coche de segunda mano o no estás muy seguro de la procedencia de un vehículo y quieres echar un primer vistazo usando el número de bastidor como clave de la búsqueda.

Estas dos funciones de la aplicación pueden ser anecdóticas; sin embargo, si hemos incluido esta aplicación en esta relación de aplicaciones para vehículos ha sido por su sección Neumático.



El apartado más interesante de la aplicación Matrículas es el que permite saber toda su información de utilidad en base a sus códigos.

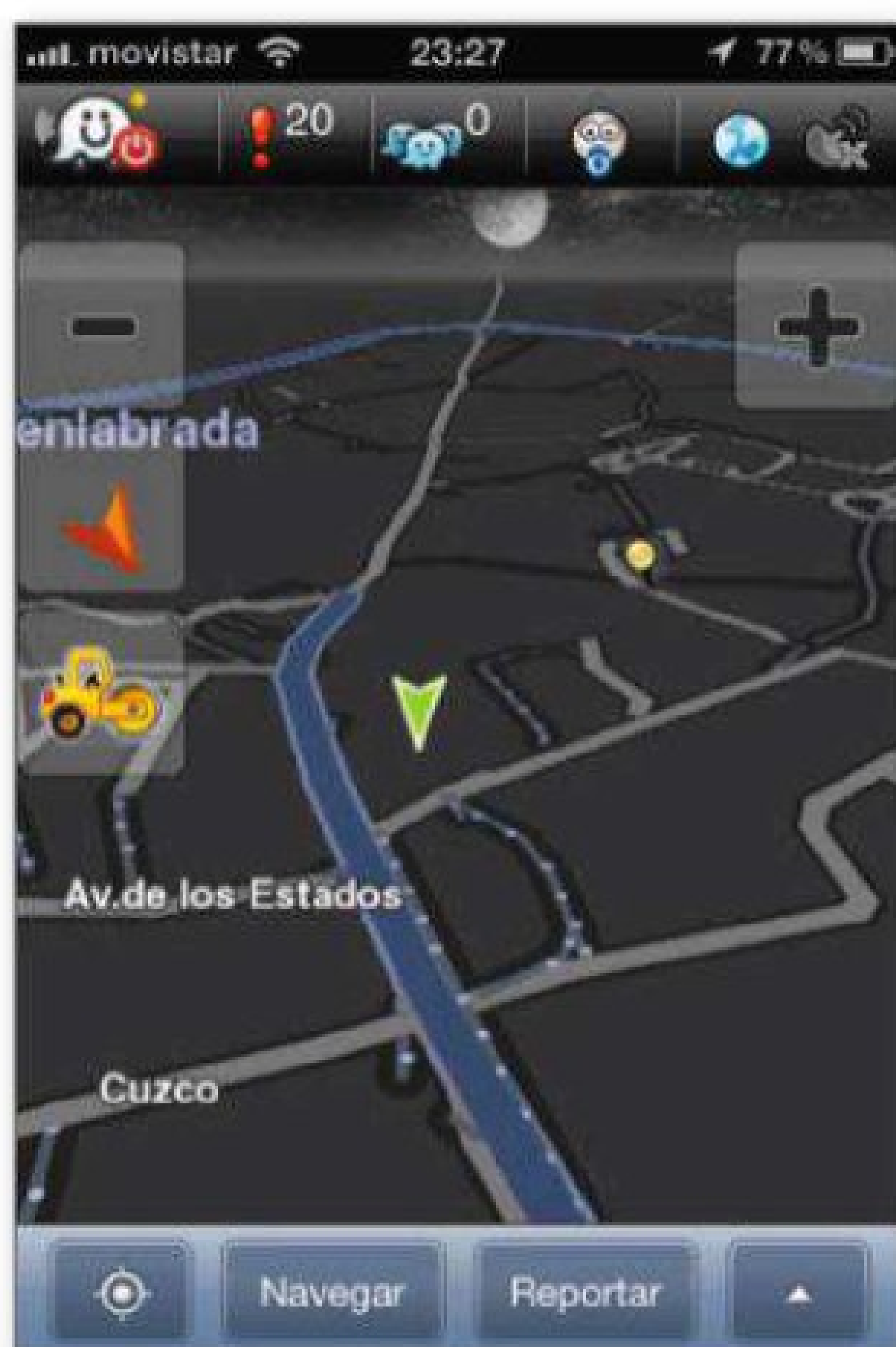
Si eres una persona con pocos conocimientos técnicos de tu vehículo y no te acuerdas de la presión a la que tienes que rellenar los neumáticos de tu turismo esta aplicación te va a salvar de ese mal momento. Basta con introducir el código que esta impreso en la goma del neumático e inmediatamente lo decodifica y te muestra la fecha de fabricación, la antigüedad, diámetro de la llanta, el índice de carga, velocidad máxima y demás datos.

Se trata de una aplicación que te puede salvar de un apuro frente a un neumático desinflado aparte de proporcionarte otros datos de interés o curiosidad de tu vehículo.

Waze

Waze (gratuita; **http://tinyurl.com/4jc694z**) es una aplicación social que nos indica como llegar a nuestro destino en base a las condiciones del tráfico en tiempo real. Detrás de Waze hay una comunidad de conductores y pasajeros que ofrecen información al instante sobre las carreteras y el tráfico.





La característica más significativa de Waze es que la información que muestra del estado del tráfico la extrae de la información enviada por otros conductores.

Para usar esta aplicación basta con ejecutarla y empezar a conducir. A medida que conduces la aplicación va recopilando datos de las calles por donde pasas, a la velocidad a la que vas o incluso si estás parado por un atasco. Con todos estos datos va actualizando automáticamente al resto de los usuarios de las condiciones que te estés encontrando en tu trayecto.

Además tenemos la posibilidad de mejorar los mapas disponibles o reportar errores como puedan ser nombres de calles, conexiones equivocadas, rutas que hayan cambiado su trazado, etc.

Al entrar en la aplicación podremos ver un mapa de nuestra posición y mediante unos iconos veremos a los usuarios de Waze cercanos a la misma.

En la parte inferior de la pantalla principal podremos buscar nuestra posición exacta, establecer una ruta hacia un punto concreto o reportar un error en el mapa.



Además del estado del tráfico, Waze nos indica qué otros usuarios se encuentran en las proximidades. ***De esta forma podemos saber la fiabilidad de la información.***

Mientras que en la parte superior hay un acceso a un menú de opciones que nos permitirá desconectarnos de la aplicación, revisar nuestro estado ya que hasta no haber recorrido una distancia de 80 kilómetros aportando datos a Waze, seremos un "wazer novato" y también nos permitirá ver los eventos relacionados a un grupo.

La mayor ventaja y a la vez desventaja de este servicio es que depende de una comunidad de usuarios. Cuanta más gente esté dispuesta a participar en esta iniciativa mejores mapas, más actualizados y mejor información podremos tener. Esta aplicación tiene mucho potencial, pero su éxito dependerá del grado de implicación de los usuarios.

Conclusiones

¿Por qué limitarnos al uso de un navegador cuando subimos a nuestro vehículo? Con este artículo probablemente hayas descubierto una gran cantidad de buenas aplicaciones que harán tú vida al volante mucho más sencilla; que ya no te tengas que guiar única y exclusivamente por los carteles de las gasolineras para saber a qué precio está el carburante desconociendo que quizá unos kilómetros más adelante te ahorrarías unos cuantos euros, que tengas la posibilidad de avisar a otros conductores de la presencia de un control, un radar, un atasco. En pocas palabras que pases de tener un coche 1.0 a un coche 2.0.

JAIME HERNÁNDEZ ORTIZ es colaborador de iPhoneWorld.

No es exactamente una aplicación para usar dentro de tu vehículo pero…

Quiz Conducir (2,39 EUR; http://tinyurl.com/6csmexm) es una aplicación pensada para gente que se está sacando el carnet de conducir y necesita hacer pruebas para aprobar el examen teórico. Quiz Conducir incluye un total de 40 lecciones y más de 1.200 preguntas que ayudarán a todas aquellas personas que se estén enfrentando al reto de sacarse el carnet de conducir de tipo A o B.

Esta aplicación nos permitirá hacer simulacros de examen con un tiempo límite, repasar lecciones, ver estadísticas de los test que hemos hecho y han salido incorrectos y el número de test que hemos aprobado o suspendido.

Las preguntas están formuladas de modo similar a las de los exámenes, incluyendo las preguntas con trampa y son de gran ayuda para practicar.

La versión completa de esta aplicación es de pago, sin embargo, existe una versión lite (**http://tinyurl.com/6jh42ox**) que es totalmente gratuita. La diferencia con la versión de pago radica en el número de preguntas y lecciones disponibles.

Si te estás sacando el carnet de conducir no lo dudes, se trata de un precio bien pagado para aprobar el examen teórico más rápida y fácilmente.



Con las preguntas que te plantea Quiz Conducir podrás practicar el examen teórico del carnet de conducir en cualquier lado.


Escribir mensaje
ABC
COPY PRINT
MUY URGENTE!
Evento de ùltima
hora.Necesitamos 500
carteles,30 lonas y
500 tripticos en 3h!
1
2203
Opciones
Atrás



Aplicaciones para salir y encontrarlo todo

Toda la información de tu alrededor en tu iPhone



¿Cuántas veces has necesitado buscar un lugar en una ciudad desconocida? Es más, ¿cuántas veces te has preguntado donde hay un determinado tipo de establecimiento en tu propia ciudad? Esto ya no te volverá a suceder si tienes tu iPhone a mano; y es que existen numerosas aplicaciones que rápidamente ubican tu posición y te ofrecen negocios y lugares de interés que hay alrededor tuyo, haciendo de tu dispositivo el mejor compañero de viajes.

Por José-Tomás Cortés

Tu guía personal en el bolsillo

La categoría de viajes se ha convertido en un filón para los desarrolladores de aplicaciones de dispositivos portátiles. Es por ello por lo que podemos encontrar en el mercado desde los tradicionales mapas y guías turísticas hasta versiones que nos permiten ubicar un vuelo determinado en tiempo real. Sin embargo, la introducción del geoposicionamiento en los teléfonos móviles ha marcado un antes y un después en este tipo de aplicaciones; y es que, la posibilidad de que un dispositivo incluya un receptor GPS que permita determinar la posición de un objeto, una persona o un vehículo con una precisión de escasos metros en cualquier parte del mundo, ha cambiado la forma de desplazarse desde el punto de vista profesional o turístico.

En este artículo hemos seleccionado las mejores herramientas para tu iPhone o iPod touch que te permitirán conocer en cualquier momento todo lo que te tienes a tu alrededor. Además, en esta edición nos hemos decantado por aquellas aplicaciones gratuitas, ya que consideramos que estas versiones altruistas tienen suficiente calidad para estar lo suficientemente informado de lo que tienes cerca de ti.

Aunque existen numerosas aplicaciones de este estilo en nuestra App Store, siguen siendo los norteamericanos quienes se lleven la palma al disponer de un mayor número. Obviamente, en estas páginas mostramos aquellas que podemos descargar aquí y ahora, pero esta circunstancia nos confirma el auge que están teniendo en el mercado este tipo de programas y nos adelanta lo que queda por llegar a nuestro continente.

AroundMe: para los más viajeros… o para conocer tu ciudad



AroundMe (gratuita; **http://tinyurl.com/6gksgrv**) es una de las aplicaciones referentes en este campo. Es una herramienta muy útil para los usuarios que suelen viajar a menudo o, simplemente, para aquellos que no se conozcan bien su propia ciudad. El programa, al igual que el resto de esta gama, utiliza la tecnología GPS y una conexión a Internet para mostrar en cualquier momento los establecimientos y servicios disponibles en torno a tu posición.

El software es compatible con todos los modelos de iPhone e iPod touch pero, evidentemente, el que más rendimiento sacará de esta aplicación es el iPhone 3GS y el iPhone 4 puesto que son los que disponen de GPS con brújula y cámara.

Lo mejor de la aplicación es que es fácil e intuitiva de usar además de que trabaja de una forma rápida y solo se verá ralentizada si nuestra conexión a Internet está mermada o tenemos problemas de conectividad. Asimismo, y para acentuar su facilidad de uso, el programa tiene la ventaja añadida de que se presenta en castellano.

Al ejecutarlo por primera vez, lo primero que nos solicita es permiso para tomar la ubicación actual. A partir de este momento, el programa ofrece toda la información de los servicios que rodean a nuestro dispositivo, tales como actividades hosteleras, recreativas, sanitarias y otras instalaciones públicas.

La pantalla de inicio de la aplicación se encuentra dividida en tres partes: la zona superior, donde sobre un fondo azul se sitúa el nombre del programa y un icono en forma de lupa; la parte central, en blanco y de mayor tamaño; y la parte inferior donde se muestra, sobre el mismo fondo azul de la cabecera, el nombre del lugar en el que nos encontramos así como un icono de un globo terrestre y la habitual rueda de ajustes.

La zona más amplia, situada en el centro de la pantalla, nos ofrece por defecto un listado de categorías orde-



GEOLOCALIZACIÓN

La geolocalización o geoposicionamiento consiste básicamente en identificar mediante recursos digitales una ubicación geográfica; es decir, conocer nuestra ubicación geográfica de manera automática.

Existen varias formas de conseguirlo en función del dispositivo que se trate y de los servicios que se encuentren disponibles.

Hoy en día todos los teléfonos celulares de gama alta traen integrados receptores GPS (sistema de posicionamiento global) que, gracias a una red de 24 satélites en órbita que cubren en todo momento el globo terrestre, pueden ubicarnos en cualquier punto del planeta mediante un sistema de triangulación basado en la emisión y recepción de señales.

Para el caso de que no se encuentre dentro de la línea de visión de satélites GPS, el terminal encuentra su posición mediante la señal Wi-Fi y, de no se encontrase dentro del alcance de ninguna red de este tipo, el dispositivo puede localizar su situación utilizando repetidores de telefonía móvil en función de la intensidad de la señal. Estas últimas operaciones no funcionan con la misma precisión de un GPS, pero se acercan bastante.

nadas alfabéticamente de los establecimientos y servicios disponibles en nuestras inmediaciones. De este modo, y con un simple clic, podemos tener un listado de los aparcamientos, cines, farmacias, hospitales, restaurantes, supermercados, teatros… que se encuentran en las proximidades.

Todo categorizado. Entre las dieciocho categorías que vienen por defecto en la pantalla de inicio podemos destacar tres de ellas por su carácter especial: "Cercano", nos muestra una selección de Wikipedia de todos los puntos con cierto interés y que se encuentran próximos a nuestra posición independientemente de la categoría; "Favoritos", nos mostrará en esta lista y a la distancia a la que se encuentra los lugares que hemos marcado como tal; y "Tiempo", que cumple de manera muy simple con su función de mostrarnos la previsión meteorológica de tres días.

Si lo que queremos localizar es un establecimiento no incluido en la lista, AroundMe incluye un servicio de búsqueda que se activa pulsando sobre la lupa ubicada en la parte superior derecha de la pantalla de inicio de la aplicación. De este modo se puede buscar todos aquellos coincidentes introduciendo el nombre completo o parte de él, como por ejemplo cajeros, museos o estancos.

Una vez hayamos pulsado en la categoría deseada, el programa proporciona al usuario una lista de establecimientos o servicios ordenados por orden de proximidad. Es decir, empezando por el más próximo a la posición fijada y descendiendo según se vayan alejando de ésta. El listado nos ofrece los nombres de cada negocio o institución, así como la dirección y la distancia en que se encuentran.

Al pulsar sobre sobre un lugar específico aparece una pantalla etiquetada Información en la que el programa nos muestra, además de la dirección donde se encuentra y la distancia que nos separa, su posición exacta marcada con una chincheta roja sobre la cartografía de Google. Sobre esta tachuela, y en un bocadillo oscuro, nos parece en letras blancas el nombre del servicio buscado y una flecha azul a su derecha. La pantalla también nos fija, en los iPhone 3GS o 4, nuestra posición actual mediante un punto de color añil y una pequeña brújula en la parte superior izquierda de la misma.

En ruta. En la parte inferior de la pantalla Información se sitúa una barra de color marino en la que se ubican cuatro iconos con otros tantos menús desplegables. Mediante el primero empezando por la izquierda, los usuarios pueden publicar en Twitter o en Facebook la información del establecimiento elegido. Más utilidad tiene otra opción que aparece en este mismo icono: Mostrar ruta, que al pulsarla nos pregunta con que navegador de los que tenemos instalados en nuestro iPhone queremos que nos calcule un itinerario entre el punto donde nos localizamos y la entidad que buscamos, tras lo cual arranca dicha aplicación y le programa el destino elegido. Para la prueba de este artículo hemos usado las aplicaciones de Mapas, Tom-Tom y Navigon, comprobando que funciona correctamente con los tres.

Compártelo. Pulsando sobre el siguiente icono, el software nos facilita los teléfonos de la organización elegida, pudiendo realizar la llamada pulsando sobre el número deseado. El tercer icono, con forma de flecha, despliega un submenú que permite, vía SMS o mediante correo electrónico, enviar a otros usuarios el nombre y la dirección del negocio así como su ubicación mediante un enlace de los mapas de Google.

El último icono de la barra inferior es un signo "+". Con este, el programa nos permite añadir la empresa a nuestra lista de Contactos o bien a la relación de la categoría favoritos de la pantalla principal de la aplicación.

Si en la propia pantalla de Información pulsamos sobre la flecha azul situada en la parte derecha del bocadillo, la aplicación nos abre una





Cada vez que arrancamos AroundMe, la aplicación nos ofrece una lista de categorías de las actividades y servicios que se encuentran alrededor de nuestra posición actual, aunque también se puede localizar de forma sencilla cualquier otro mediante su servicio de búsqueda por nombre.)





Una vez seleccionada la categoría, el programa ofrece una serie de instalaciones ordenadas por orden de proximidad. Pulsando sobre el servicio deseado se nos muestra un plano que ubica el citado establecimiento.

nueva pantalla de contacto con información detallada del servicio solicitado, como es la dirección completa y los números telefónicos de contacto.

A su vez, si en esta nueva pantalla presionamos sobre el signo '>' situado a continuación del nombre, AroundMe nos amplía la información mostrada hasta el momento con la que recoge Google Places sobre la citada instalación.

Sin embargo, una de las funciones más llamativas que incorporaron los desarrolladores de Tweakersoft desde principios del año pasado es el uso de la realidad aumentada para aquellos dispositivos móviles con cámara y brújula. Y es que, una vez situados en la pantalla que nos muestra el listado de establecimientos o servicios de la categoría seleccionada, basta con colocar nuestro iPhone en posición horizontal para que se nos active esta función.

Al arrancar, aparece un pequeño radar en la parte superior donde se marcan todos los puntos de la búsqueda que hayamos realizado. Mientras, en la pantalla y haciendo uso de la cámara del dispositivo, se mostrará en tiempo real unos pequeños carteles con los nombres de los establecimientos, distancia a la que se encuentran, y la dirección hacia donde se sitúan. Para salir de la función, basta con volver a colocar nuestro iPhone en posición vertical.



***Realidad aumentada.** Basta con colocar nuestro iPhone en posición horizontal para que la aplicación nos muestre donde se sitúan los distintos servicios gracias a la realidad aumentada.*

Por otro lado, el programa no sólo se limita a la búsqueda de las instalaciones en función de nuestra posición. También ofrece la posibilidad de encontrarlas en cualquier otra ubicación: tocando el icono del globo terráqueo de la pantalla principal del programa, se abre una nueva página donde aparece la opción de búsqueda por código postal, ciudad, barrio o dirección concreta. En este modo aparecen las mismas divisiones y opciones que cuando usamos el geoposicionamiento de nuestro teléfono móvil.

El programa evaluado es la versión gratuita. Sin embargo, existe una opción de compra a través de la aplicación que nos permite obtener la versión de pago del programa por 2,39 EUR, disponiendo esta última versión de las mismas funciones que la gratuita pero sin mostrar publicidad.

En definitiva, AroundMe es una aplicación fácil y sencilla de usar, con una interfaz intuitiva y ágil, que nos proporciona toda la información que se necesita cuando se trata de encontrar empresas o servicios en cualquier área. Además tiene la posibilidad de poder introducir nuevas categorías en sus búsquedas y está perfectamente sincronizada con otras aplicaciones.

En su contra comentar que, como en la mayoría de las aplicaciones de este tipo, se han detectado inexactitud en las distancias de los distintos establecimientos. Otra aspecto a comentar es que AroundMe no permite el envío de reseñas para corrección de errores encontrados y no se encuentra muy actualizada la lista de establecimientos. Pese a ello, se trata de una utilidad muy valiosa y, puesto que es gratis, pensamos que debe tener desde el primer día un lugar reservado dentro de nuestra colección de aplicaciones.

PaginasAmarillas.es: Cerca de Mí

Como su propio nombre deja entrever, PaginasAmarillas (gratuita; **http://tinyurl.com/6zlmf2s**) se puede considerar como la versión española de AroundMe pero usando como base de datos la que dispone Páginas Amarillas como consecuencia de su larga experiencia en la elaboración de las tradicionales guías telefónicas.

Este programa desarrollado por Yell Publicidad utiliza como base de datos

Realidad aumentada



Se trata de un concepto relativamente nuevo y que en la actualidad está dándose a conocer mediante muchos productos en el mercado y otros tantos proyectos en desarrollo. La realidad aumentada es una tecnología que añade a una visión del entorno físico real, una serie de elementos virtuales; es decir, mezcla una visión real con elementos informáticos que añaden una información extra a la información física ya existente.

Aunque es un concepto que puede llevarnos a la realidad virtual, la diferencia entre ambos es clara. Y es que la realidad virtual se aísla de lo real y es netamente artificial, mientras que en la aumentada no se sustituye la realidad física, sino que se superpone los datos informáticos sobre la imagen del mundo real.

Existen numerosas aplicaciones para nuestros dispositivos portátiles cuyo punto de partida es el uso de esta tecnología, como es el caso de las conocidas Layar (**http://tinyurl.com/5wcagsy**) y Acrossair (**http://tinyurl.com/673ddl9**).

los contenidos de la web de Páginas Amarillas y los ha integrado en el iPhone apoyándose en la tecnología GPS para mostrarnos de manera sencilla un gran número de establecimientos próximos a nuestra posición, además de otros servicios añadidos.

Al igual que la aplicación AroundMe, PáginasAmrillas.es puede considerarse como una herramienta bastante sencilla e intuitiva, pero sin llegar a los extremos de la primera. El programa consta de cuatro herramientas principales: Páginas Amarillas, Callejero, Favoritos y Servicios; pudiendo acceder a cada uno de ellos pulsando sobre su icono correspondiente situado en la barra inferior de la pantalla.

La primera de ellas, denominada Pág.Amarillas, sirve para realizar una búsqueda de cualquier negocio en la propia base de datos de Páginas Amarillas. La búsqueda se realiza de una forma similar a la página web, eligiendo entre las distintas categorías predefinidas que nos ofrece la aplicación (como es el caso de hoteles, taxis, peluquerías, etc.) o introduciendo en el campo superior la actividad, el producto o la marca que estamos buscando.

Una ventaja importante reside en la posibilidad de realizar una búsqueda pormenorizada del establecimiento deseado. Y es que, pulsando sobre el icono de la Lupa con la letra "A" se despliega una gran cantidad de campos a rellenar (nombre de la empresa, dirección, población, etc) que nos permiten restringir la búsqueda. Además el símbolo de un reloj situado más arriba tiene un histórico de búsquedas que nos permite recuperar una que hayamos hecho previamente.

Al realizar la elección de una categoría la herramienta nos proporciona un listado con el nombre de los distintos negocios, dirección y distancia a la que se encuentran de nosotros y pulsando sobre cualquiera de ellos, nos aparecerá la dirección, teléfonos y enlaces (correo electrónico, páginas web) del establecimiento escogido.

Una de las características más interesantes de la aplicación es la opción de realidad aumentada. Al activarla, si disponemos de de un iPhone 3GS o superior, nos aparece un pequeño radar en la parte inferior donde se marcan con puntos los establecimientos que hayamos buscado. Ocupando toda la pantalla, y gracias a la cámara, se mostrará en tiempo real unos pequeños carteles con los nombres y la dirección hacia la que se encuentran los distintos establecimientos superpuesto sobre la imagen de la calle que esta delante nuestro.

La aplicación se encuentra completamente integrada con Google Maps y



El elemento diferencial de PáginasAmarillas. es es el gran abanico de campos por el que podemos realizar la búsqueda avanzada de una empresa.

al colocar nuestro iPhone en modo apaisado nos muestra un mapa de la zona con los clásicos marcadores rojos indicando las tiendas que buscamos.

Otra de las herramientas que nos da PáginasAmarillas.es es la denominada como Servicios y al pulsar su icono en la parte inferior de la pantalla nos conecta con el CanalOcio de esta empresa, ofreciéndonos información de algunos servicios de recreo. Por ejemplo podemos buscar los cines o las películas que se proyectan en nuestras proximidades o en cualquier otro sitio deseado, pudiendo ver incluso sus horarios de reproducción, precios, intérpretes, sinopsis y crítica. En este canal también encontramos el tiempo y pronósticos, las cámaras de tráfico de las ciudades o de las carreteras, cupones descuento en actividades recreativas, la cartelera de teatros o el estado de las estaciones de esquí.

Las dos últimas opciones del programa son Callejero, similar al programa Mapas, y Favoritas que simplemente muestra la lista de establecimientos que hayamos marcado previamente como favoritos para acceder a ellos con una pulsación.

La ventaja de esta aplicación es que se apoya en una base de datos española de amplia experiencia y enfocada principalmente a empresas y negocios. También tiene el complemento de poder hacer una búsqueda pormenorizada de establecimientos así como el CanalOcio que proporciona.

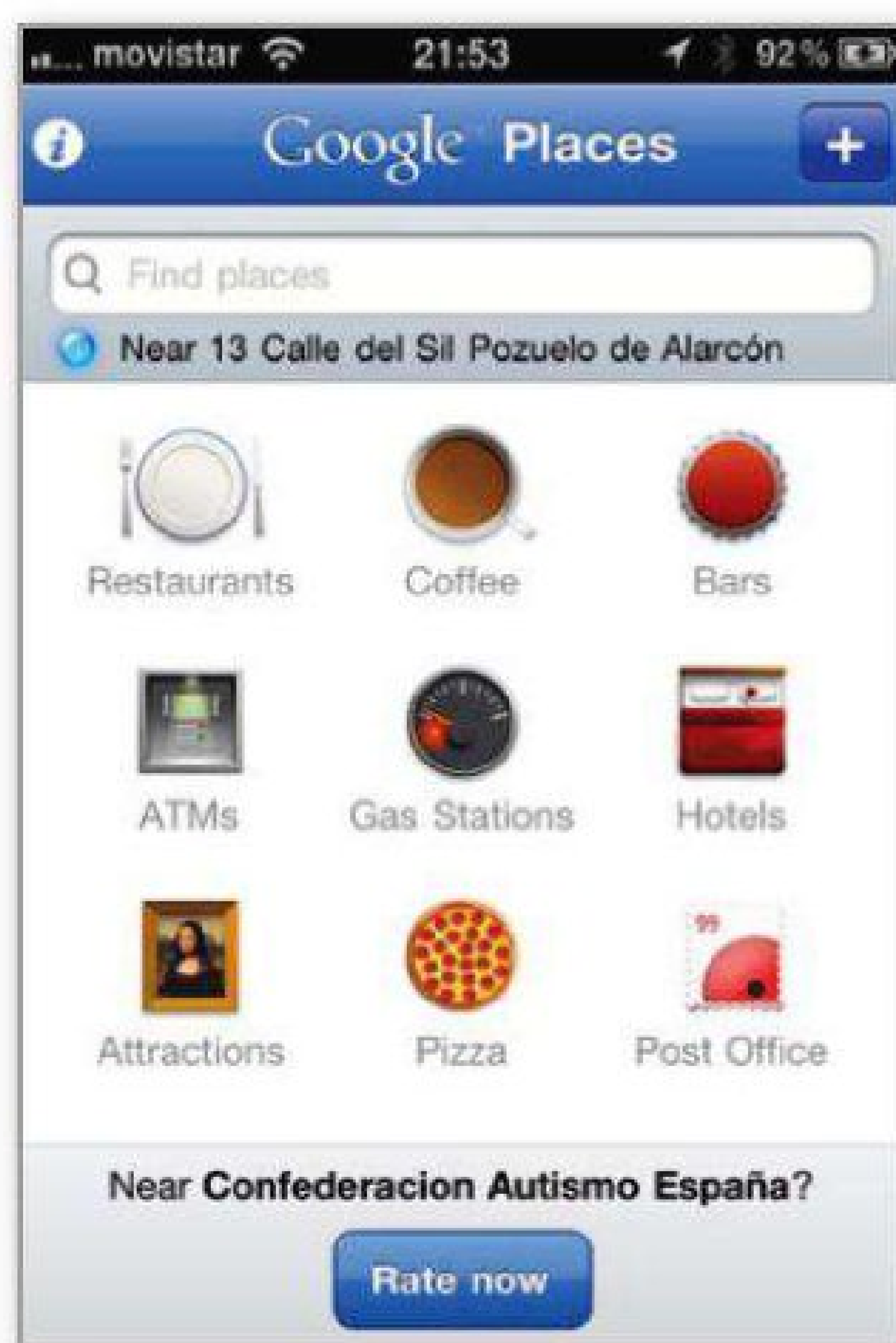
En el aspecto negativo hay que indicar los problemas de inexactitud, el no poder notificar errores encontrados y que la base de datos que presenta el programa desarrollado bajo iOS es bastante más pequeña a la que se encuentra en la página web, además, naturalmente, de estar limitada al territorio nacional.

Google Places: En cuaqluier parte del mundo



Con su lanzamiento en la App Store a primeros de año, Google ya cuenta con una adaptación de Google Places (gratuita; **http://tinyurl.com/4wbqgmh**) para dispositivos iOS. La aplicación es gratuita y compatible con cualquier iPhone, iPod touch e iPad –aunque no optimizado para este último– y al igual que en los anteriores casos requiere de una conexión a Internet.

De momento el software únicamente está disponible en inglés. A pesar de ello, su uso no supone problema alguno incluso si no eres ducho en este idioma. Su gran sencillez y su interfaz intuitiva permiten utilizar la aplicación desde el primer momento.



La interfaz sencilla e intuitiva de Google Places hace que su uso sea fácil y rápido a pesar de estar la disponible únicamente en inglés.

Al arrancar por primera vez el programa te solicita registrarte usando una cuenta Google. Este no es un requisito imprescindible y puedes cancelar este registro, pero si lo haces tendrás una serie de ventajas. La principal es poder valorar los lugares que visitas y, de este modo, ofrecer recomendaciones a otras personas.

La parte central de la pantalla disponen una serie de categorías predeterminadas mediante iconos. Estos pueden ser editados (desplazados y eliminados) del mismo modo que con las aplicaciones de nuestro iPhone; es decir, pulsando prolongadamente sobre cualquiera de ellos, los iconos pasan a temblar y aparece un aspa sobre cada uno de ellos lo que nos permite moverlos y borrarlos. Si lo que queremos es añadir una nueva categoría, no hay más que pulsar sobre el signo '+' que se encuentra situado en la parte superior derecha de la pantalla principal.

Si pulsamos sobre cualquier categoría Places nos ofrece un directorio de las distintas instituciones o empresas de la categoría seleccionada. Por cada una de ellas aparece un cuadro que incluye el nombre del lugar, su dirección, la distancia a la que se encuentra desde nuestra posición, la valoración ofrecida por otros usuarios en Google Places, y una pequeña imagen representativa del mismo. En la parte superior derecha de la pantalla aparece un icono con forma de plano que, al presionarle, nos muestra un mapa con los distintos lugares marcados.

Al pulsar en algún comercio aparecen una serie de etiquetas que permiten ver su ubicación en el mapa, llamar por teléfono, calcular una ruta para llegar al mismo desde nuestra posición actual y mostrar una información mayor del negocio gracias a la conexión con Google Places de la web.

Además en la parte superior de la pantalla hay una casilla blanca -con un símbolo de una lupa- que nos permite introducir cualquier otro negocio que deseemos buscar. Inmediatamente debajo de ésta el programa nos muestra la ubicación actual donde nos encontramos. Por último en la parte inferior de la pantalla principal, la aplicación muestra un establecimiento próximo a nosotros y nos ofrece la posibilidad de puntuarlo.

En síntesis el programa funciona bien siendo bastante estable pero a veces presenta fallos en la clasificación de los lugares y nos podemos encontrar con un establecimiento que no se corresponde con la categoría elegida. El lado positivo es que la base de datos utiliza la versión web de la aplicación y es sumamente amplia y no sólo se reserva al ámbito nacional.

El principal inconveniente de Places es que la aplicación está en inglés y las distancias están fijadas en millas, no pudiendo configurarse en unidades del sistema internacional.

Ofertas en la palma de tu mano



En los últimos meses han aparecido varias páginas web que ofrecen cupones descuentos de determinados establecimientos durante un tiempo limitado. Debido a su éxito, algunas de estas páginas han apostado por lanzar versiones para los distintos dispositivos móviles, como es el caso de Oportunista (gratuita; http://tinyurl.com/344b7ra), Restalo (gratuito; http://tinyurl.com/4r8pfbe), Atrapalo (gratuito; http://tinyurl.com/4aq76yz) y Groupalia (gratuito; http://tinyurl.com/6l46w4v), entre otras.

Con estas aplicaciones podrás buscar las ofertas cercanas a tu posición que mejor se adaptan a tus preferencias, así como aprovechar ofertas puntuales en empresas locales de tus zonas elegidas. Además, nos permiten conocer nuevos establecimientos mediante amplios listados valorados y reseñados por otros usuarios, llegando incluso a ofrecer la posibilidad de hacer reservas desde el mismo dispositivo con un simple clic.



La facilidad de uso de Bliquo se puede apreciar desde la pantalla de inicio, donde se nos muestra todos los sitios disponibles en nuestro área.

Bliquo, ¡no todo va a ser trabajo!



Bliquo (gratuito; **http://tinyurl.com/5uxmuwh**) Se puede considerar como una de las aplicaciones más punteras en la búsqueda de ocio urbano. Bliquo es una herramienta que pone al alcance de tu mano miles de restaurantes, opiniones de usuarios y ofertas a través de tu iPhone e iPod touch. Para ello, el programa hace uso del receptor GPS así como de la conexión a Internet.

La aplicación se presenta en español y esto, unido a su intuitiva interfaz, la convierte en una aplicación fácil y rápida de usar. Conviene destacar que, para sacar todo el partido de Bliquo es conveniente crear una cuenta gratuita para acceder así a nuestro perfil, dar opiniones, aprovecharnos de ofertas, y realizar reservas y reseñas desde la propia aplicación.

Lo primero que solicita Bliquo tras ejecutarla por primera vez es la autorización para usar el GPS. A continuación el software nos lleva al panel Sitios, cuya pantalla se encuentra dividida horizontalmente en varias partes. El menú superior nos indica la dirección de nuestra ubicación actual, la precisión de la misma y cuando fue la última vez que se actualizó. Esta actualización puede refrescarse cada vez que se desee pulsando el icono de la flecha que se encuentra a la derecha de esta barra.

Aplicaciones especializadas

EXISTEN OTRA SERIE DE APLICACIONES DISPONIBLES EN EL MERCADO, LA MAYORÍA DE ELLAS TAMBIÉN GRATUITAS, QUE SE caracterizan por ofrecernos información sobre una única categoría en concreto. Algunos de los más populares son los siguientes.



IMDb (gratuito; http://tinyurl.com/69yory4) es la adaptación de la popular página web norteamericana www.imdb.com. Gracias a este programa, tenemos al alcance de nuestro dedo la mayor base de datos sobre películas, actores, directores y todo el mundo del cine.

La versión para iPhone e iPad ofrece además la posibilidad de encontrar películas en cartelera y horarios en los cines de nuestro alrededor gracias al uso del GPS de nuestro iPhone, iPod touch o iPad.

De este modo podemos elegir la película que queremos ver y en qué sesión, gracias a su base de datos, las críticas de usuarios o medios especializados, o incluso por sus trailers.



IMDb posee un servicio de cartelera, que nos ofrece los distintos locales en los que se proyecta una película seleccionada y en que fechas y horarios.

El menú inicial se divide en cuatro categorías: Cartelera, Películas, TV y Celebridades y cada una de ellas despliega un submenú. Por ejemplo Cartelera nos permite buscar cualquier película o cine en un día concreto por criterios de proximidad a nuestra ubicación actual o a la que seleccionemos en el mapa.

Si elegimos una determinada sala, IMDb nos mostrará una información detallada del establecimiento, incluyendo su cartelera, dirección y teléfono. Al pulsar sobre cualquiera de los dos últimos, el programa nos fijará la ubicación del cine sobre la aplicación Mapas o realizará una llamada al mismo, respectivamente.

La aplicación es bastante agradable y conserva toda la potencia de su hermana mayor. Incluso se podría apuntar que es tan intuitiva y cómoda, o incluso más que la propia página web.



WikiAround (gratuito; http://tinyurl.com/64hm3g4) localiza los artículos de la Wikipedia correspondientes a aquello que se encuentre en nuestra proximidad, de modo que podamos elegir uno de ellos y mostrarnos su información. La aplicación, disponible en ciento ochenta idiomas, muestra sobre la cartografía de Google Maps nuestra ubicación y una serie de marcadores rojos. Estas chinchetas nos indican que existe una referencia por parte de la enciclopedia libre para ese punto en concreto.

Al presionar sobre uno de los marcadores se muestra un panel con el nombre del monumento, edificio o del elemento de interés que se trate. Volviendo a presionar sobre la flecha azul situada en la parte derecha aparece una nueva pantalla con el artículo completo de Wikipedia pero con un formato adaptado a nuestro iPhone o iPod touch.

Los enlaces a sitios externos que aparecen en los artículos originales también se ven en esta aplicación y al pulsarlos se abren mediante el navegador Safari de nuestro dispositivo, pudiendo ver las imágenes a pantalla completa.

Otras opciones son ver a qué distancia se encuentra cada monumento, elegir otra ubicación distinta a la actual y cambiar el idioma.

Resumiendo, se trata de una aplicación útil para visitas turísticas y muy sencilla de usar. Si a esto le unimos que es gratuita, con la única molestia de presentar publicidad que apenas incomoda, podemos valorarla como una aplicación bastante atractiva para visitas turísticas. Pero si planeas utilizarla en el extranjero piensa que necesita conexión a Internet con el consiguiente gasto, que puede ser muy elevado.



WikiAround localiza la ubicación de elementos interesantes que se encuentran en nuestras inmediaciones y que tienen entrada en la Wikipedia.

Inmediatamente debajo nos encontramos otra barra que nos permite buscar lugares de interés; por ejemplo el destino de nuestro viaje.

La parte inferior está ocupada por un cuadro que nos muestra los distintos lugares a los que podemos ir, clasificados en cuatro categorías: Restaurantes, Bares, Cafeterías y Clubes/discotecas.

Pulsando sobre cualquiera de las categorías, el programa nos proporciona un listado de negocios ordenados por proximidad. Junto con el nombre de los establecimientos se incluye la valoración de los usuarios, la distancia y el precio aproximado. Sin embargo la novedad mayor radica en que para los distintos locales Bliquo nos muestra las ofertas disponibles (si existen) o se puede hacer una reserva desde la aplicación. Esto lo podemos saber mediante la aparición de un icono de carrito de la compra.

Debido a la gran cantidad de locales de ocio que aparecen una utilidad interesante es la posibilidad de filtrar cada una de las categorías. Pulsando sobre el botón de 'Filtrar' situado en la parte superior derecha de la pantalla aparece un cuadro de diálogo que permite reducir el resultado en función de nuestras gustos o necesidades. Por ejemplo en la categoría de restaurantes el programa permite filtrar el directorio de empresas



Una de las ventajas más destacables de Bliquo es la posibilidad de poder filtrar los resultados según nuestro criterio.

por región típica de la comida, tipo de comida, tipo de cocina, precio medio del cubierto u ofertas/reservas disponibles.

Una vez pulsamos sobre el establecimiento elegido, obtenemos información más detallada de su ubicación, teléfono, fotos, valoraciones de los usuarios, descripción del lugar, y la posibilidad de corregir los datos. Esto último es otra característica importante de Bliquo, y es que la información de los establecimientos pueden ser modificados por los propios usuarios. De este modo, por ejemplo, si el local ha sido cerrado o algún dato es incorrecto, se puede mandar a los desarrolladores una reseña para que modifiquen la información.

Actualizado en todo momento. También es posible añadir cualquier establecimiento de ocio que no se encuentre recogido en la base de datos de Bliquo con sólo presionar sobre el botón correspondiente ubicado en la parte superior derecha de la pantalla Sitios.

Como ya se ha mencionado, el programa resulta muy intuitivo y cómodo por presentar todo a mano. Y es que si pulsamos, por ejemplo, sobre la dirección de la empresa se nos abre un mapa de Google en el que se nos indica nuestra posición y la del local con sendas chinchetas de color verde y roja, respectivamente, pudiendo incluso calcular la ruta entre ambos puntos. Del mismo modo, al presionar sobre el icono del teléfono, nuestro dispositivo móvil cerrará la aplicación y marcará dicho número.

En la pantalla de Detalles también se presentan otros posibles datos de interés del negocio seleccionado, como puede ser el horario, opiniones de terceros, descripciones, categorías, e incluso poder compartir esta información por correo con nuestros amigos. Pero lo verdaderamente sorprendente es la posibilidad de hacer una reserva desde la propia aplicación, sin necesidad de llamar por teléfono. Al pulsar sobre Reservar la aplicación nos redirigirá a alguna web externa para hacer una reserva en la misma.

Busca las ofertas. Otra opción que tenemos en este programa es la de Ofertas. Como su propio nombre indica muestra las posibles ofertas existentes (tales como descuentos, ofertas a grupo, etc) de proveedores como atrapalo.com, restalo.com o 11870.com, entre otros. Si nos convence alguna debemos guardarla o formalizar la reserva desde el botón "Me interesa" situado en la parte inferior de la misma pantalla. Para beneficiarnos del descuento, basta simplemente con mostrar en el establecimiento los cupones que aparecen en la pantalla del iPhone una vez guardados.

Además de otras opciones como la de buscar un sitio por su nombre, la opción más destacable es la denominada "como Yo". Al pulsar sobre su icono accedemos a la información de nuestra cuenta y podemos ver nuestras valoraciones, sitios favoritos, reservas que hayamos realizado y ofertas que hayamos marcado como interesantes.

En conclusión, Bliquo reúne la mayor información de ocio urbano de proveedores de la web sobre miles de establecimientos hosteleros, opiniones de usuarios y ofertas. Su uso es muy simple y rápido, ofreciendo la posibilidad de poder añadir nuevos negocios o valorar/opinar sobre los ya existentes. También resulta verdaderamente sencillo aprovechar las ofertas que nos presentan algunos establecimientos así como realizar reservas con sólo pulsar un botón.

Por ponerle una pega a la aplicación, comentar que tiene pocas categorías y sería interesante que abarcara más campos como pudieran ser museos, cines, teatros, etc.



Bliquo nos ofrece una información muy detallada de cada negocio, así como la posibilidad de realizar una reserva con solo pulsar un botón.



Bliquo nos muestra las ofertas disponibles de aquellos establecimientos que las tengan, pudiendo guardar éstas para otra ocasión.

JOSÉ-TOMÁS CORTÉS (**jtcortes@terra.es**) es colaborador de iPhoneWorld

Conclusión

Los programas que hemos comentado te ayudaran a moverte mejor por lugares desconocidos ya sean de tu localidad o de otros pueblos y ciudades. La principal limitación es que necesitan conexión a Internet y cuando viajas fuera de España eso puede representar un gasto considerable.

Más allá de eso, ya no es preciso que vayas cargando con incómodas guías y papeles de todo tipo para desenvolverte con soltura... ¡incluso cuando quieras explorar tu propia ciudad!

Un iPhone de cine

Alquiler y compra de películas para llevar

Por Fernando García

Hace pocos meses Apple empezó finalmente a vender y alquilar películas en España a través de su tienda en iTunes y aunque el catálogo todavía no es todo lo extenso que nos gustaría y también faltan las series de televisión, que sí están disponibles en la tienda americana, lo cierto es que ya podemos disfrutar de unos títulos bastante buenos en alquiler y en compra.

HACE POCOS MESES, APPLE empezó finalmente a vender y alquilar películas en España a través de su tienda en iTunes y aunque el catálogo todavía no es todo lo extenso que nos gustaría y también faltan las series de televisión, que sí están disponibles en la tienda americana, lo cierto es que ya podemos disfrutar de unos títulos bastante buenos en alquiler y en compra.

¿A quién no le interesa saber dónde estEn este artículo te contamos como aprovechar al máximo las posibilidades de tu tienda y las precauciones que tienes que tomar al comprar o alquilar.

La compra en sí se realiza de forma similar a cuando compramos una canción. Si la hacemos con el ordenador nos conectamos a la App Store, seleccionamos en la banda superior el apartado Películas y buscamos la que nos interesa. Elegimos alquiler o compra –no tenemos las dos opciones en todos los casos– la resolución y la compramos para que se descargue en el ordenador. Al enchufar nuestro dispositivo móvil y dependiendo de como tengamos configurada la sincronización, las películas se copiarán automáticamente o bien tendremos que copiarlas manualmente. En este último caso tendrás que proceder como se explica en el recuadro "Copiar películas a tu iPhone, iPod o iPad".

¿Alquiler o compra?

Esta duda es fácil que te asalte, sobre todo teniendo en cuenta que comparando los precios de alquiler con los de compra en muchos casos la diferencia es poco más del doble, es decir en muchos si alquilaras la película dos veces en muchos casos el coste es el mismo que si la compraras. Por ejemplo comprar Casablanca en calidad normal son 5,99 EUR mientras que alquilarla en calidad normal son 2,99 EUR y en alta definición son 3,99 EUR. Curiosamente en la mayoría de los casos no se puede comprar en alta definición.

Pero lo primero que tienes que pensar es si realmente merece la pena comprar. Para ello mira tu colección de DVD y piensa cuantos de ellos has visto más de una vez.

Nuestra experiencia personal es que es muy raro ver un título más de una vez, salvo que sea una película de culto como Blade Runner o la ya mencionada Casablanca, y aun así sólo los más fanáticos la verán.

La misma experiencia personal nos indica que las que sí merece comprar en lugar de alquilar son las de niños; la saga Toy Story, Gru, mi villano favorito, etc. ya que estos son capaces de verlas decenas de veces. Además el tenerlas grabadas en el ordenador evita que tengan que manipular el DVD o la cinta que normalmente acaban rayados.

Calidad estándar (SD) o HD

Al comprar o alquilar muchas películas se nos da a elegir entre definición estándar (SD) y alta definición (HD), costando esta segunda más cara. ¿Cual elegir?

La definición estándar da una resolución de 640 x 480 píxeles, mientras que la alta definición de la tienda iTunes no es lo que realmente se conoce como HD (los 1.900 x 1.080 píxeles de las televisiones HD y del Blu-Ray) sino que da 1.280 x 720 píxeles. En el caso de SD la resolución es para películas

Las limitaciones

Aunque el poder alquilar o comprar películas de éxito para verlos en nuestros dispositivos móviles es un avance importante, la solución propuesta no es perfecta y tiene algunos puntos que sería deseable que mejoraran:

■ **Últimos estrenos.** El más importante es que los estrenos aparecen generalmente en la tienda iTunes con bastante retraso respecto al vídeoclub. Sigue siendo más rápido darse un paseo y alquilarla.

■ **Cuestión de idiomas.** Sólo incluyen el idioma español. Aunque el formato empleado por Apple permite varios idiomas y por tanto aunque al igual que sucede en los DVD podría incluirse el idioma original y el español, sólo se incluye este último.

■ **Sin subtítulos.** Lo mismo sucede con los subtítulos en nuestro idioma o en el original, que están ausentes.

■ **Un HD "recortado".** La limitación más llamativa pero no la más importante es que el modo HD no da la resolución HD de las televisiones sino que es inferior aunque perfectamente válida para la mayoría de los espectadores.



Si en iTunes dentro del apartado Películas de tu dispositivo móvil tienes marcada la casilla Sincronizar películas, todas las que añadas a este programa, comprando o importándolas de otras fuentes, se copiarán automáticamente al dispositivo.

Disfruta de tus películas

El poder disponer finalmente de películas para verlas legalmente en tus dispositivos móviles es un avance importante y con las recomendaciones que damos en este artículo podrás aprovechar al máximo esta nueva funcionalidad sin contratiempos.



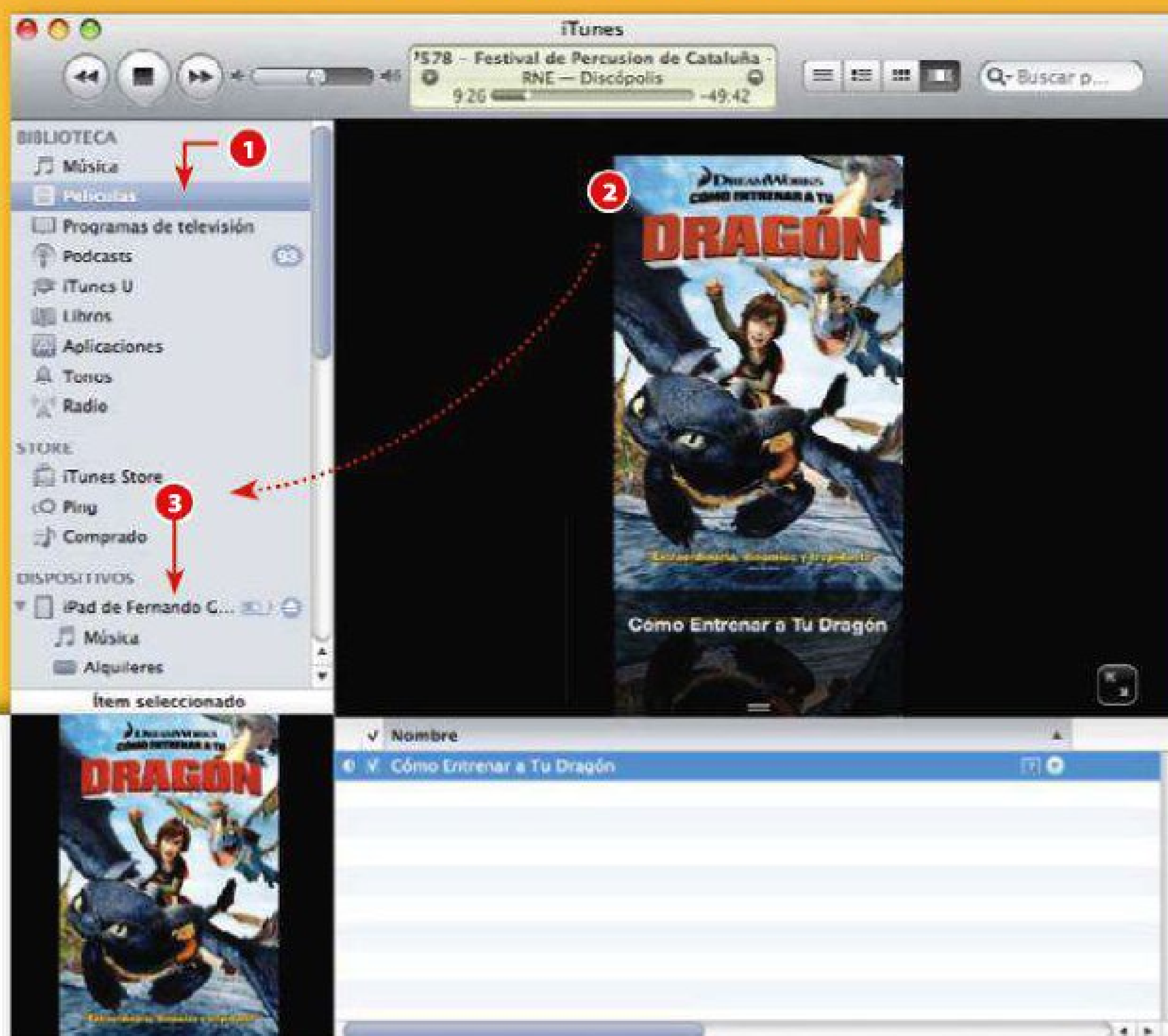
Copiar películas a tu iPhone, iPod o iPad

Para copiar una película que has comprado o alquilado en tu ordenador a tu dispositivo móvil procede como sigue:

Arranca iTunes y en la columna izquierda haz clic en el apartado Películas debajo de Biblioteca (**1**). Si es una película alquilada te aparecerá también un apartado Alquileres y en lugar de en Películas estará en este último.

En la parte derecha aparecerá la lista de películas. Haz clic sobre la que quieres copiar (**2**) y arrástrala encima el dispositivos al que la quieres copiar (**3**).

No es necesario que sea encima del apartado de películas o alquileres de este, puede ser en cualquiera de ellos, incluyendo el nombre del dispositivo. La película se copiará al apartado correcto.



grabadas en el formato tradicional de televisión 4:3. En el caso de películas panorámicas (la práctica totalidad de las actuales) se desperdicia resolución por arriba y por abajo y el formato 16:9 se convierte en 640 x 354 píxeles y si es anchura de pantalla de cine será 640 x 272 píxeles. La resolución de HD, 1.280 x 720 píxeles ya es de formato 16:9 y si la película es formato de pantalla de cine la resolución efectiva es de 1.280 x 544 píxeles.

También hay que tener en cuenta en que dispositivos puede verse la película. El formato HD puede verse en el iPhone 4, iPad y el iPod touch de 4 generación. En los modelos anteriores sólo pueden verse en SD. Igualmente para verlas en el ordenador necesitas una pantalla con mayor resolución y que el sistema operativo esté preparado para el sistema de protección incorporado en dichas películas denominado HDCP. En Mac OS X todas las versiones recientes del sistema y de iTunes lo soportan, en Windows sólo es posible en Windows 7. Si tienes Windows Vista o XP sólo puedes descargar y ver películas en SD.

Si quieres comprar una película en alta definición para verla en tu ordenador y también en tu iPhone 3GS, no te preocupes, la versión HD que se compra también incluye automáticamente la versión en SD para poder copiarla a estos dispositivos.

Donde comprar o alquilar

No, no nos referimos a qué vídeoclub tienes que ir a alquilar la película, sino con qué dispositivo tienes que hacer la operación ya que la tienda iTunes como sabes está disponible en el programa iTunes de tu ordenador, en el del iPhone y en el del iPad.

Nuestra recomendación es que lo hagas siempre en el ordenador. La razón principal para esta recomendación es las películas que compras o alquilas en tu ordenador las puedes copiar a tu iPhone, iPod o iPad – en el caso de los alquileres es muy importante tener en cuenta las limitaciones que se indican más adelante. Pero al contrario no puede hacerse. Una película comprada o alquilada en tu dispositivo móvil no la puedes pasar al ordenador.

Por tanto si compras una película en el ordenador podrás copiarla a todos los dispositivos móviles que tengas y verla en ellos además de en tu ordenador. La película en alquiler sólo puede verse en un dispositivo como explicamos en el apartado "Condiciones de alquiler".

La mayoría de las películas se pueden alquilar en definición estándar (SD) y alta definición (HD). La definición estándar es más que suficiente para verlas en el iPhone e iPad y pocas personas apreciarán la diferencia.

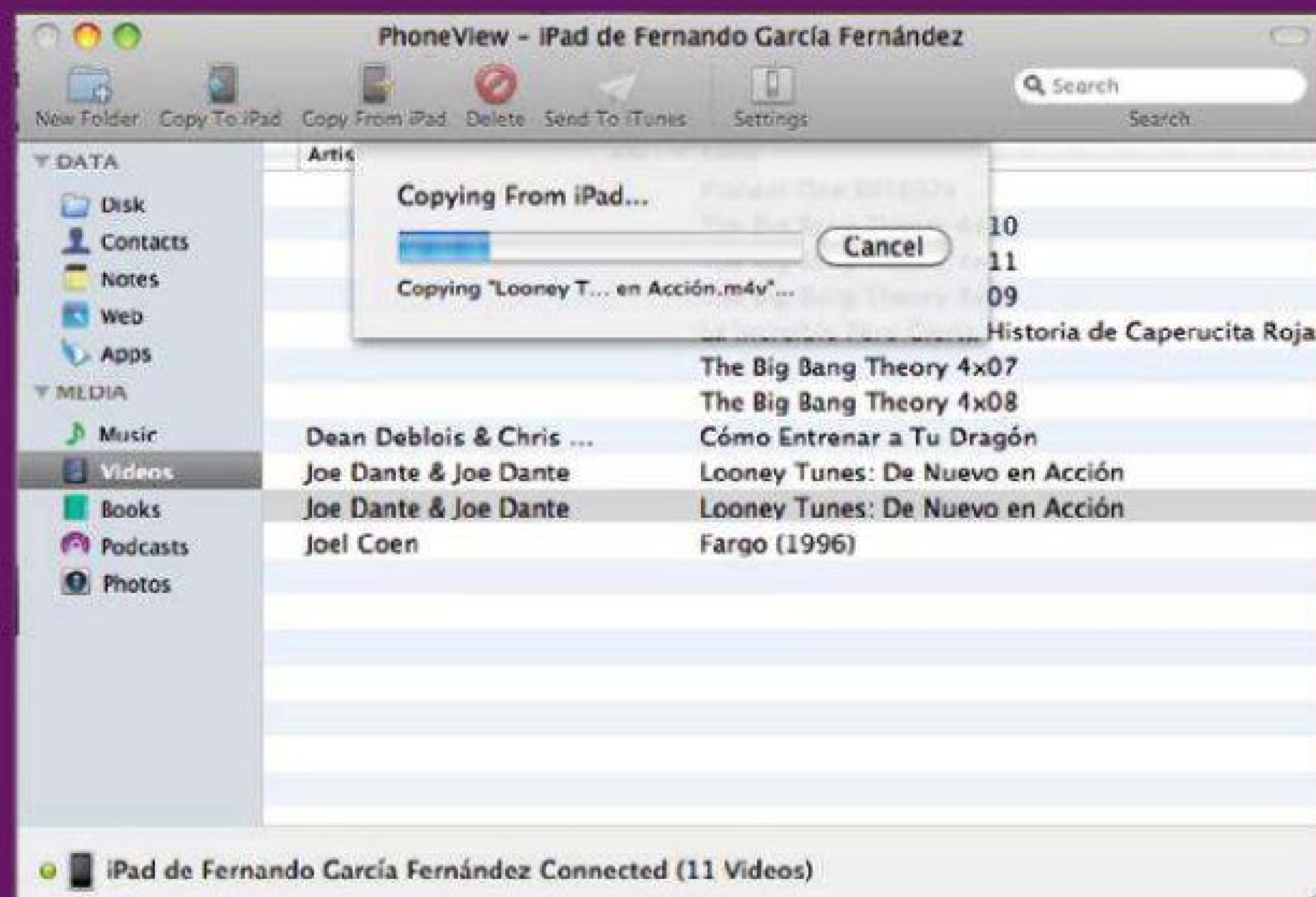
Un punto en el que hay que tener cuidado es el uso repetido de la opción de alquiler o compra en la tienda iTunes. Si has comprado o alquilado una película en tu ordenador no intentes volver descargarla desde iTunes en el iPhone o iPad y viceversa, si la has comprado o alquilado en uno de estos dispositivos no intentes volver a descargarla en el ordenador.

La razón es que si repites el proceso para alquilarla o comprarla en otro dispositivo te aparece un mensaje indi-



Copiar películas desde el iPhone o iPad

AUNQUE EN EL ARTÍCULO INDICAMOS QUE NO ES POSIBLE COPIAR LAS PELÍCULAS DESDE TU DISPOSITIVO MÓVIL DE VUELTA HACIA el ordenador, esto no es totalmente cierto. Efectivamente el programa iTunes de Apple no permite hacer esta copia, pero existen alternativas de terceras partes que sí te ofrecen esa capacidad.



Con PhoneView en tu Macintosh podrás copiar las películas que has comprado en el iPhone o iPad al ordenador.

Para Mac OS X tienes PhoneView (19,95 dólares; **http://www.ecamm.com/mac/phoneview/**). Este programa te permite acceder a los contenidos de tu iPod, iPhone o iPad y copiarlos al ordenador. Esto incluye también las películas que hayas comprado en estos dispositivos. Para usarlo simplemente arranca la aplicación con tu dispositivo móvil conectado. Te aparecerá una ventana mostrando todos los tipos de contenidos que tiene el dispositivo: contactos, lista de llamadas y SMS –en el caso del iPhone–, notas, programas y debajo del título Media tendrás los libros, música, podcasts y películas.

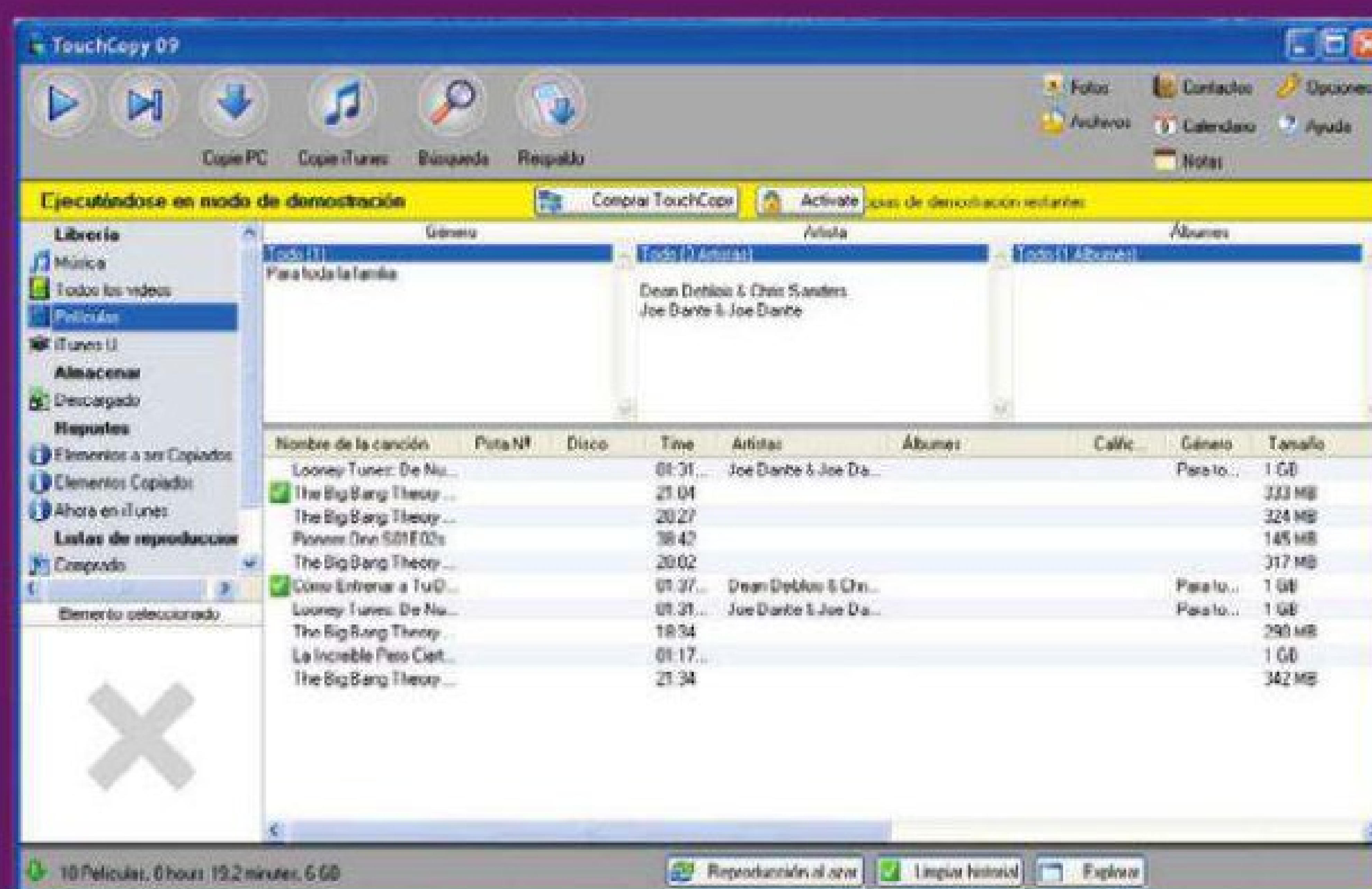
Selecciona este último apartado y en la parte derecha verás una lista de las películas en el dispositivo.

Haz clic sobre una de ellas y en la barra de botones superior pulsa en Copy From iPad para copiarla a tu disco duro o bien en Send To iTunes si quieres que se te añada directamente a este programa en tu ordenador. En pocos segundos tendrás una copia en el Macintosh sin que la del iPhone, iPod o iPad se vea afecta.

Para Windows tienes la aplicación TouchCopy (19 EUR; **http://www.wideanglesoftware.com/touchcopy/**) que tiene un funcionamiento similar e igualmente te permite transferir tus películas al ordenador o al iTunes de tu PC usando para ello dos botones denominados Copie PC o Copie iTunes.

En ambos casos para poder ver las películas copiadas el ordenador tiene que estar autorizado en la tienda iTunes con el mismo usuario que compró la película en el iPhone o iPad.

Estos programas permiten también copiar las películas alquiladas al ordenador. Sin embargo la película copiada no puede reproducirse por falta de los permisos adecuados. Por tanto el método sólo es útil para compras.



Los usuarios de Windows pueden utilizar el programa TouchCopy para transferir las películas compradas desde su dispositivo portátil al ordenador.



En las películas que has alquilado directamente en el iPhone o iPad o en el ordenador y luego las has transferido a estos dispositivos, al lado del título se muestra el tiempo restante que tienes para verla.

cando que ya la has alquilado (o comprado) previamente y preguntando si quieres volver a alquilarla o comprarla. Lo que no aclara es que te volverán a cobrar por dicha operación.

Condiciones de alquiler

Al alquilar una película hay dos limites a tener en cuenta y la mejor analogía para explicarlos la podemos encontrar en los Brik de leche. Estos

Cuando conectas tu iPhone o iPad al ordenador en iTunes verás un apartado Alquileres que contiene las películas que has alquilado. La columna estado te dice la fecha límite de visualización.



contenedores llevan impresa una fecha de caducidad que puede ser de meses en el futuro. Si llega esa fecha el Brik caduca y no puedes (deberías) tomar la leche incluso si no has abierto el Brik.

Pero además en el lateral de todos los Briks indica "una vez abierto consumir en un tiempo máximo de tres días y guardar en el frigorífico". Es decir si lo abres, aunque sea mucho antes de su fecha de caducidad, tienes que consumirlo en tres días y si no, hay que tirarlo porque la leche se pone mala.

Evidentemente no hay que meter el iPad o el ordenador en la nevera, pero los plazos aunque de distinta duración funcionan igual. La fecha de caducidad es de treinta días desde el momento en que descargas la película. Transcurrido ese tiempo se borra, incluso si no has empezado a verla.

Una vez que hayas empezado a reproducir, incluso si sólo has visto los títulos iniciales, es como si hubiera abierto el Brik de la leche y a partir de ese momento tienes 48 horas para ver la película todas las veces que quieras.

Si has alquilado la película en el ordenador es posible copiarla al iPhone o iPad de la misma forma que se hace con la música, pero antes de empezar iTunes muestra un mensaje indicando que se va a conectar a la tienda iTunes, entonces solicita autorización para transferir los derechos del alquiler y cuando los recibe, se copia. Uno de los efectos de este método es que si no tienes conexión a Internet no puedes copiar la película. Otra característica del alquiler es que sólo se permite que la película esté en un dispositivo y por tanto después de copiarla al iPhone o iPad se borra automáticamente del ordenador.



Como el tamaño de las películas es muy grande es posible que tengas cortes en las descargas. iTunes, tanto en el ordenador como en tu dispositivo, reanudará la descarga automáticamente y si no lo hace lo puedes obligar pulsando el botón de flecha hacia abajo.

Un detalle importante es que al mover una película alquilada a uno de nuestros dispositivos móviles se copia también el tiempo restante que quedaba para verla. Por ejemplo si la compramos el día 1 y la copiamos el 10, quedarán veinte días para verla y si la habías empezado a ver en el ordenador entonces tendrás menos de 48 horas para verla en el iPhone o iPad.

Corte de la descarga

Una película en calidad estándar ocupa normalmente sobre 1,2 GB y en alta calidad entre 2 y 4 GB. Esto quiere decir que es posible que la descarga pueda tardar bastante y en ocasiones se corte.

No te preocupes. Tanto el programa iTunes en tu ordenador como el servidor de Apple detectan esta situación e intentan volver a descargar la película. Además normalmente iTunes no vuelve a empezar desde cero, sino que continua la descarga desde donde la dejó. Si una película se te corta a la mitad de la descarga, no tendrás que volver a empezar otras vez con 1,2 GB, sólo con la parte restante.

Si la descarga no se inicia automáticamente, en el iPhone o iPad puedes arrancar iTunes e ir al apartado Descargas. En este verás la película detenida con un botón de flecha hacía abajo y un aviso para pulsarlo e iniciar la descarga nuevamente.

FERNANDO GARCÍA (**fgarcia@idg.es**) es colaborador de iPhoneworld y Macworld España.

Otras tiendas de alquiler

Muchos productores españoles, en lugar de emplear las herramientas de Apple, que ya tienen una estructura técnica y comercial y cuyas soluciones funcionan tanto para Windows como para Mac además del iPod, iPhone e iPad, han optado por productos propios que en muchos casos sólo permiten ver las películas por streaming, es decir sólo podemos verlas a la vez que se descargan, no se pueden grabar para verlas después, y que sólo funcionan en Windows con el navegador Explorer.

Ese es el caso de los servicios de Filmotech y Cine a la carta. Pixbox, una solución de Telefónica, sí permite descargar las películas y verlas en el plazo de 48 horas, lamentablemente utiliza un reproductor propio incompatible con los móviles de Apple.

Un conjunto de productoras españolas ha creado Filmin (**www.filmin.es**). Se trata de un portal que mayoritariamente contiene películas independientes, muchas de ellas en versión original que pueden verse en streaming, es decir visualización mientras se descarga. Lo más interesante es que dispone de una aplicación para el iPhone, iPod y para iPad (gratuita; **http://tinyurl.com/68cevhx**) que permite ver las películas en estos dispositivos. Sin embargo se trata también de emisión en streaming, es decir necesitamos que el dispositivo móvil tenga conexión Wi-Fi para poder acceder a los servidores de Filmin en el momento en el que queremos verla. No vale por tanto para alquilarlas y verlas posteriormente durante un viaje.



A su favor tiene el que tenemos 72 horas para verla a partir de que se empieza a reproducir por primera vez y que los precios, sólo hay alquiler, están entre 1,95 y 2,95 EUR.

Hazte un "chat" con tu iPhone

Las mejores aplicaciones

Por Jaime Hernández Ortiz





Skype, Facebook, Twitter, WhatsApp. ¿Te suenan? Seguro que sí, porque son algunos de los servicios que te permiten mantenerte en contacto permanente con tus amigos, familia y compañeros estés donde estés con tu iPhone. Y si no es así, no te preocupes, porque a continuación te contamos todo lo que necesitas saber.

"HOLA, ¿QUÉ TAL?¿QUÉ TE cuentas?" Estas tres frases tan cotidianas sirven para definir una de las funciones principales de los programas de mensajería que hace tiempo que usamos en nuestro ordenador y ahora en nuestros iPhone. Hace no muchos años, si queríamos conocer qué tal le iba a un amigo, familiar o compañero teníamos muy pocas opciones. Normalmente hacer una llamada telefónica, enviar una carta o plantarnos en la puerta de la persona de la que quisiéramos saber. Esta situación ha cambiado radicalmente. En la actualidad gracias a Internet, las nuevas tecnologías y los nuevos dispositivos electrónicos somos capaces de comunicarnos instantáneamente con una gran cantidad de personas, estén lo lejos que estén, en un tiempo y precio mínimos, la mayoría de las veces de forma gratuita.

El primer servicio de mensajería que existió en la red, el correo electrónico no puede definirse como instantáneo, es incluso anterior a las página web y se diseñó para funcionar en terminales de

skype™

Crear una cuenta de Skype

Para crear una cuenta de Skype conéctate a la web http://www.skype.com/ y pulsa el botón Únete situado en la parte superior derecha de la pantalla.

Aparece una pantalla que te pide información personal para crear la cuenta, incluyendo nombre y apellidos, dirección de correo, cumpleaños (que es opcional y se utiliza para enviar avisos a tus contactos en Skype ese día), sexo, país, número de móvil real (también opcional) y también un usuario y contraseña que serán los que uses para conectarte a Skype siendo además el usuario el que usaran las demás personas que usan Skype para localizarte.

Una vez configurados estos datos ya puedes descargar Skype en tu iPhone (gratuito; **http://tinyurl.com/4qs9xd4**) e introducir el usuario y contraseña que has dado en la página web.

Al darte de alta en Skype no se pide ningún dato de cuenta bancaria o tarjeta, esta información sólo se pide si contratamos alguno de los servicios adicionales.

texto conectados a sistemas Unix. Su nombre es Internet Relay Chat (IRC) y sigue siendo usado por algunos grupos de usuarios, principalmente técnicos.

Luego vinieron servicios de mensajería instantánea como Microsoft Messenger, Yahoo Messenger, y un largo etc. El tercer paso lo constituyó la aparición de Skype, que además de conversaciones de texto permite hacer llamadas y videoconferencia no sólo entre dos personas, también podemos montar reuniones virtuales entre varios amigos.

En definitiva un nuevo mundo lleno de posibilidades.

Naturalmente el mercado de los smartphones y del iPhone en especial no iba a ser menos y además de versiones de la mayoría de las aplicaciones de mensajería instantánea que existen para nuestro ordenador de escritorio y que nos permiten mantener diálogos o como popularmente se les conoce, chats, también han surgido programas específicamente orientados al mercado móvil. En este artículo te echamos una mano a la hora de elegir una serie de aplicaciones que te ayuden a comunicarte con todos tus amigos.



Skype

Skype revolucionó hace unos años las llamadas telefónicas y ha permitido desde el año 2003 que mucha gente sea capaz de realizar llamadas a través de internet, lo que se conoce como VOIP, e incluso vídeoconferencias si el equipo, incluyendo el iPhone, tiene cámara de vídeo.



Aunque podemos intentar conectar con cualquier usuario incluso si aparece desconectado, el apartado Grupos de Skype tiene un botón Conectados que muestra las personas que tienen arrancado el programa y por tanto podrán contestarnos.

Además de estas llamadas de audio y vídeo, Skype proporciona también un servicio de chat con la posibilidad de establecer conversaciones con otros usuarios de la web. Aunque inicialmente puede parecer que no es muy útil tener una función de diálogo de texto en un programa que tiene audio y vídeoconferencia, existen diversos casos en los que nos interesa usar esta función. Una de ellas es cuando no tenemos conexión a una red Wi-Fi. La última versión de Skype permite hacer llamadas de audio y vídeo sobre 3G, pero puede significar un consumo importante del límite de datos que tengamos contratados, y las conversaciones de texto tienen un consumo mucho menor de tráfico. Además la conversación de texto es mucho más discreta. Si estamos en una reunión podemos conversar con nuestra pareja sin que los demás participantes se den cuenta, algo que no es posible hacer en charlas de audio o vídeo.

Crear una cuenta de Skype es gratuito y también lo es usarlo si queremos mantener conversaciones de chat, audio e incluso vídeo con otros usuarios de Skype.



El diálogo en Skype es similar al de muchos otros programas y no requiere ninguna operación complicada, elegir la persona, pulsar Chat y empezar a escribir.

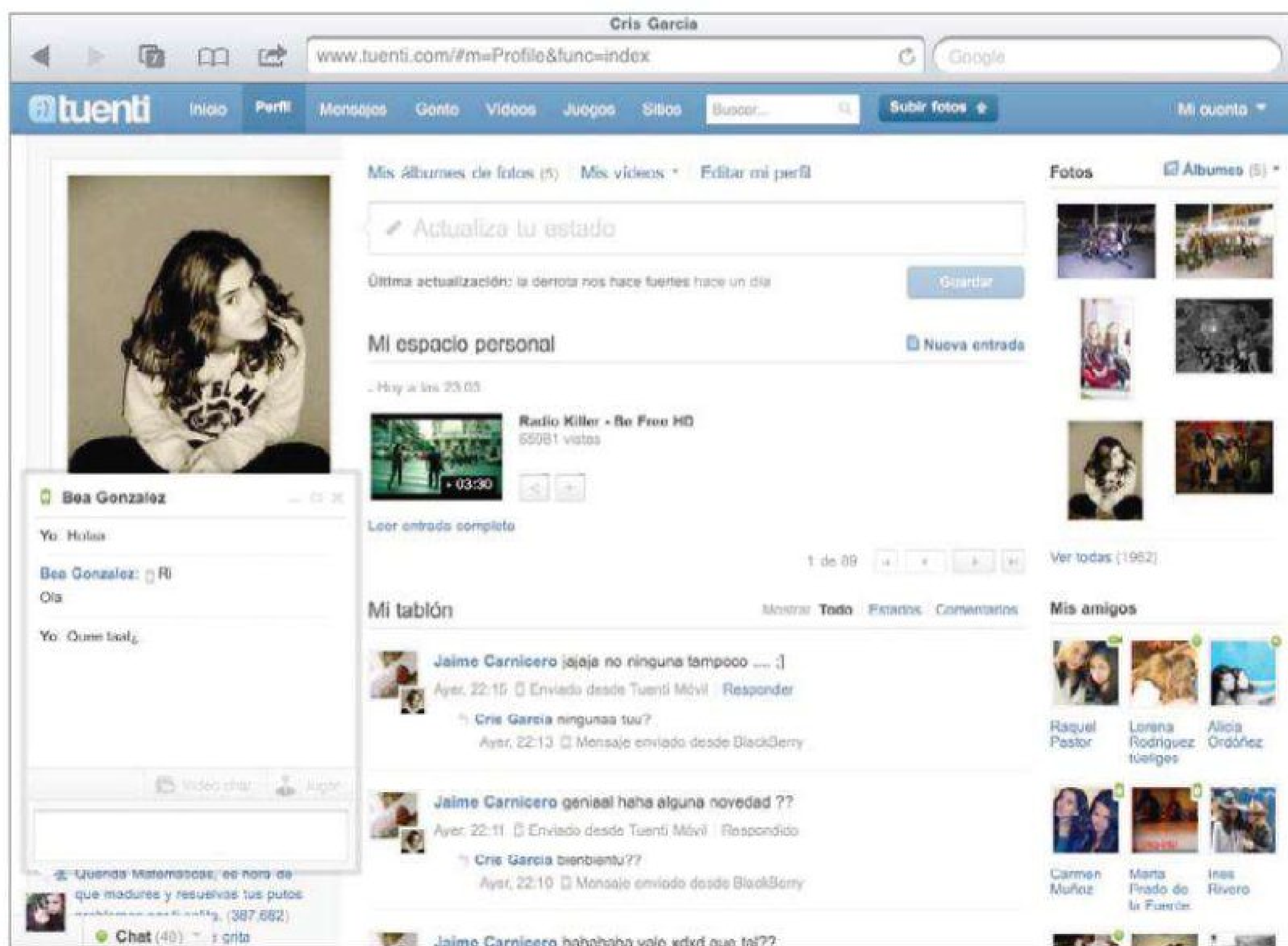
La pregunta que le surge a muchos usuarios es como se financia Skype.

El soporte económico de Skype se hace si contratas alguno de los servicios adicionales que son totalmente opcionales. El principal es el de realización de llamadas a números fijos o móviles convencionales. Puedes contratar una tarifa plana o bien usarlo en modo prepago para poder llamar a cualquier lugar del mundo a precios muy módicos. Otra de las funciones es la de contratación de un número de entrada para que puedan llamarnos desde un número normal y recibir la llamada en Skype sin que nuestro interlocutor sepa que estamos en cualquier parte del mundo con nuestro ordenador, también podemos disponer de un buzón de voz, etc.

Sólo de uno en uno. El programa en el iPhone no permite establecer charlas entre múltiples usuarios al estilo de sala de conferencias, aunque si nos permite tener varias conversaciones independientes abiertas con varias personas y saltar de una a otra.

Para iniciar una conversación es muy fácil, buscamos en nuestra agenda la persona con la que queremos conversar y pulsamos sobre ella para ver su ficha en la cual además de su perfil hay botones para iniciar una conversación de audio, vídeo o un Chat como se llama en este programa. Una ventaja de Skype es que está preparado para utilizar las nuevas funciones del sistema 4 y cuando salimos no se cierra, en realidad se queda residente y si alguien intenta establecer una conversación con nosotros nos aparecerá un aviso en pantalla y podremos contestarle.

Además de los servicios de chat convencionales como MSN Messenger, iChat o Jabber, la Web 2.0 se ha ido apoderando poco a poco de nuestro pequeño-gran mundo virtual y a medida que han ido creciendo redes sociales tales como MySpace, Facebook, Twitter etc los usuarios de estas redes nos hemos "enganchado" a hablar con nuestros contactos, compartir fotos, publicar mensajes o conversar con ellos gracias al servicio de chat integrado que tienen todas ellas y que en la mayoría de los casos también está accesible a través de alguna aplicación específica para el iPhone.



Si tienes un iPad la mejor forma de acceder a Tuenti es empleando el navegador Safari que permite usar toda la pantalla y acceder a funciones que la aplicación para iPhone no permite.



Facebook

Creemos que a estas alturas no existe nadie en el mundo, o al menos habrá muy pocas personas en el mismo (y muchas menos que tengan un iPhone), que no sepa lo que es Facebook.

De hecho en la película "La Red Social" que trata precisamente sobre la creación de la red Facebook, en un momento dado el actor que interpreta a Mark Zuckenberg dice mirando una televisión que estaba emitiendo una noticia sobre Bosnia "mira, ahí no tienen casi carreteras, pero lo que sí que tienen es Facebook".

La red social también tiene una aplicación oficial para el iPhone (gratuita; **http://tinyurl.com/26pjugt**). Se trata de un programa gratuito disponible para iPhone e iPod touch (de momento no existe versión optimizada para el iPad) que permite gestionar la mayor parte de una cuenta de Facebook desde estos dispositivos. Seremos capaces de ver las noticias que publican nuestros contactos, gestionar nuestro perfil, subir fotos y un largo etc. Además el programa Facebook para iPhone integra en sus funcionalidades la opción de charla con tus contactos. Para ello utiliza una vista muy parecida a la que hemos visto en Skype: aquí tampoco podemos establecer conversaciones con varios usuarios y la ventana de chat es muy similar a la que encontramos en Skype, con la misma forma de funcionamiento y limitaciones, por ejemplo sólo es posible mantener conversaciones entre dos personas, pudiendo usar la otra persona la versión de iPhone o dialogar a través de la propia página web de Facebook.



El programa Facebook permite, entre otros servicios, dialogar con otros usuarios de esta red pero con las mismas limitaciones: sólo diálogos entre dos personas y sin posibilidad de enviar archivos o imágenes.

Aunque algunos programas como el mencionado IM+ también soportan Facebook, la ventaja de usar su propia aplicación es que además tenemos acceso a los demás servicios de esta web: alertas, publicar fotos, escribir en el muro, etc.

Tuenti

Aunque las características de esta red social son similares a las de Facebook, tiene diferencias fundamentales sobre todo en el perfil de los usuarios. Tuenti es un servicio español y orientado a adolescentes a los que ofrece funciones parecidas a las de Facebook: publicar fotos y marcarlas con las personas que aparecen en ellas, juegos como Backyard Monsters en el que construyes una ciudad y atacas a las ciudades de tus amigos, tablón de mensajes y naturalmente chat e incluso videoconferencia pero todo ello en un entorno que aunque no tiene límite de edad está dominado abrumadoramente por jóvenes en edad escolar.

En este caso la aplicación de iPhone tampoco está optimizada para el iPad. El programa Tuenti en el iPhone te permite acceder a la mayor parte de las funciones con excepción de los juegos, tampoco ver o escribir en los tablones ni etiquetar fotos pero si publicar comentarios, enviar mensajes privados y por supuesto el chat aunque sólo de texto. Otra opción para acceder a Tuenti desde el iPad es usar Safari para abrir la página web de este servicio y en este caso podemos usar todos los servicios con excepción de los juegos y también el chat de texto sin posibilidad de videoconferencia.

El servicio de chat de Tuenti es similar a los ya comentados de Facebook o Skype, sólo permite diálogos entre dos personas y no es posible enviar imágenes ni archivos. Para esas funciones están los comentarios.

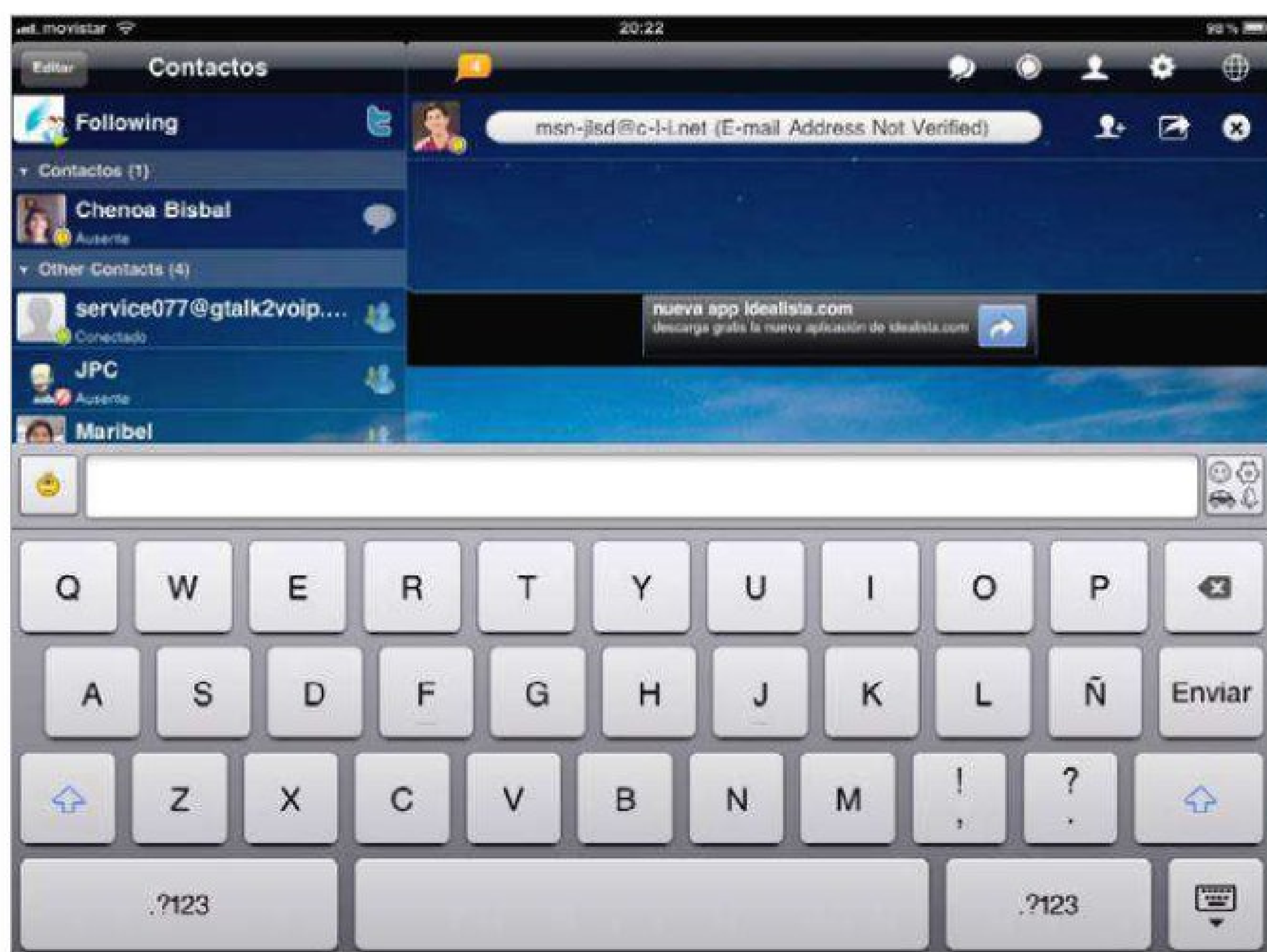


Twitter

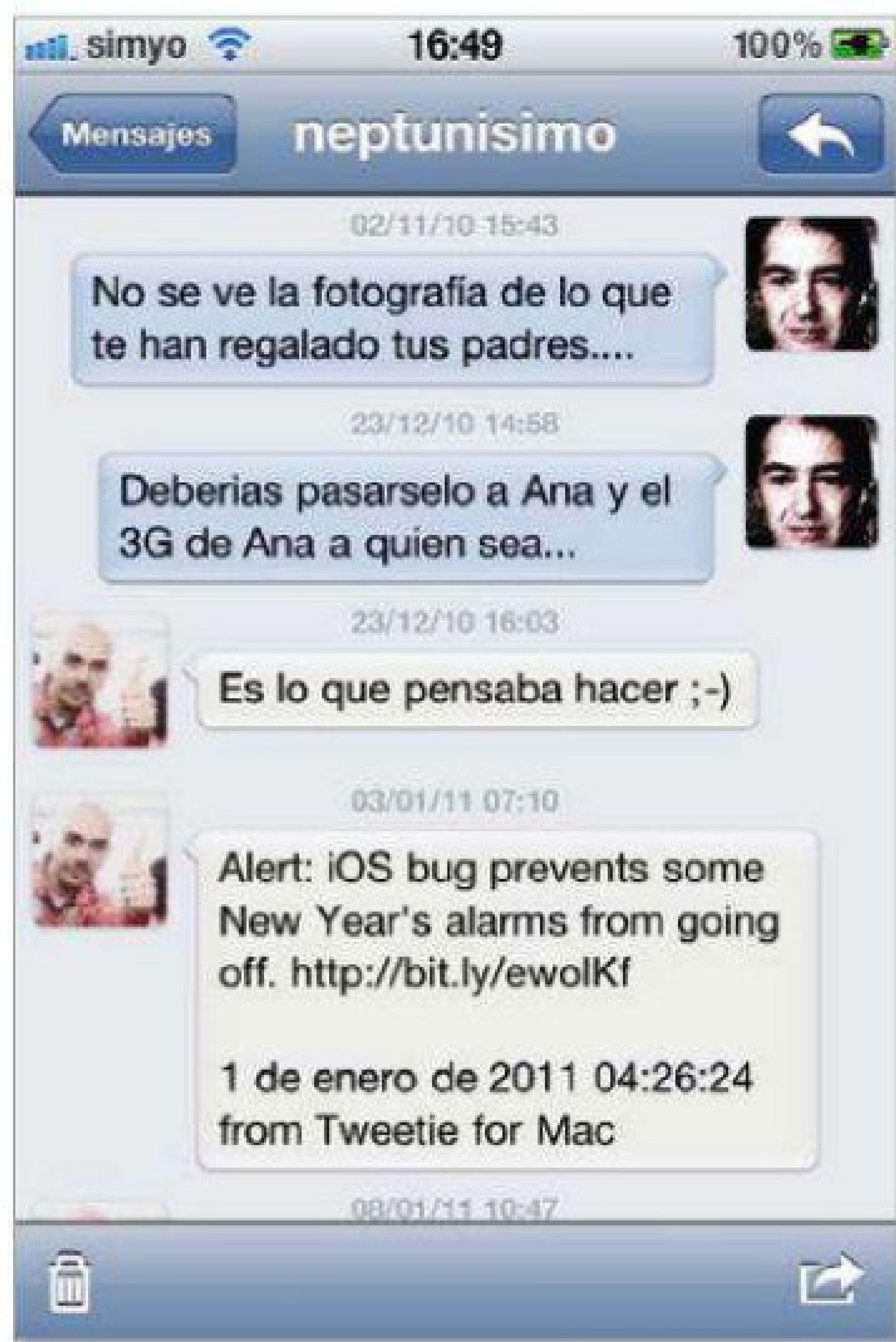
El significado de la palabra twitter es algo así como parlotear o graznar y es difícil definir que hace exactamente, ya que cada persona da una opinión distinta. Para algunos se trata de un sitio de microblogs en el que podemos expresar nuestras opiniones siempre que ocupen menos de 140 caracteres, mientras que otras personas lo ven más como un sitio para conversar con sus amigos en público o en privado por medio de frases cortas.

En contraposición a los blogs más tradicionales, dónde podemos escribir post de la longitud que queramos y añadir fotos y demás material multimedia, los twits son mensajes cortos donde la gente puede contar lo que quiera de una manera mucho más concreta y en mucho menos espacio. Podríamos pensar que 140 caracteres son muy pocos si queremos contar algo, sin embargo, Twitter ha experimentado un crecimiento exponencial desde su nacimiento. Al empezar a usarlo te das cuenta que este espacio es más que suficiente para expresar tus ideas de una manera rápida y concisa, muchas veces no necesitamos más para decir que una película nos ha gustado o si estamos en un estado de ánimo u otro.

El primer paso para usar Twitter es crear una cuenta en su página web (**http://twitter.com**) y una vez creada ya



IM+ es un programa universal que sabe aprovechar al máximo el mayor tamaño de pantalla del iPad, la rotación, etc.



Aunque Twitter no está pensado para funcionar como un programa de mensajería, su versión para iPhone si permite mantener conversaciones que nos permiten ver la historia de nuestras charlas.

podrás, en la misma página, empezar a crear y publicar tus primeros mensajes. Pero estos mensajes por si mismos no tienen ninguna utilidad ya que nadie los leerá. La forma de funcionar de esta red social es "seguir" a otros usuarios. Te va a las cuenta de la otra persona, que tendrá una dirección del tipo **http://twitter.com/usuario** y pulsas el botón Seguir (Follow en inglés); si no te aparece este botón es que no has iniciado sesión con tu usuario.

Una vez has empezado a seguir a otra persona, el recibirá un mensaje de correo informándole que has empezado a seguirle y los mensajes que él escriba aparecerán en tu página de inicio y cuando otros usuarios de twitter empiecen a seguirte los mensajes que pongas tu aparecerán en su lista de mensajes.

¿Para qué usar Twitter? Los usos de Twitter son múltiples, desde famosos que publican su vida y que tienen miles de seguidores hasta empresas que lo usan como método de marketing. Pero además de estos usos, normalmente los usuarios normales de esta red social acaban siguiéndose unos a otros y creando grupos relativamente reducidos con una especie de conversación entre ellos en la que los mensajes de un usuario son leídos y contestados en público por otros. No es raro ver un mensaje sobre la canción que está oyendo una persona y que otra le conteste "A mi también me gusta".

Una de las opciones de Twitter es configurar la cuenta en modo restringido. En ese caso sólo te podrán seguir las personas que tu autorices, pero en la práctica casi nadie emplea esa función y todo el mundo podrá ver tus mensajes, incluso sin seguirte, simplemente visitando tu página de Twitter.

El servicio también permite mensajes privados, aunque estos no son tan sencillos como en el caso de los otros servicios que hemos comentado. Desde la web pulsamos sobre el nombre del otro usuario y en su página pulsamos en el botón Message, escribimos el texto y lo enviamos.

El inconveniente de este servicio es que la otra persona para contestarnos tiene que hacer el mismo proceso y si accedemos a través de la web no nos muestra la lista de mensajes entre uno y otro lado como si si sucede en los demás programas de mensajería.

Naturalmente un servicio de este tipo está muy orientado a los dispositivos móviles, en realidad los 140 caracteres son el tamaño máximo de un SMS, y en el iPhone tenemos una amplia gama de aplicaciones. En realidad el servicio Twitter es sin duda el que más aplicaciones tiene disponibles en la App Store, existiendo versiones tanto gratuitas como de pago.

Es imposible enumerarlas y comentarlas todas, pero para la mayoría de los usuarios la aplicación desarrollada por el propio servicio Twitter y que se llama de la misma forma (gratuita; **http://tinyurl.com/2vxc29g**) es perfectamente válida por sus prestaciones y por su interfaz. Aunque existen programas más potentes y versátiles, normalmente son de pago o si son gratuitos incluyendo publicidad, mientras que Twitter es



Además de poder configurar nuestro estado como Conectado, Ausente, Ocupado, etc. IM+ permite que el programa anuncie nuestra posición geográfica como estado.

gratuito y no incluye publicidad.

Twitter es una aplicación disponible para iPhone, y iPod touch y optimizada para iPad, permitiendo aprovechar todo el tamaño de pantalla de este dispositivo.

El programa permite manejar varias cuentas, por ejemplo una personal y otra del trabajo, pero sólo podemos tener una activa en un momento. Es decir la cuenta que tengamos activa será de la que se mostrarán los mensajes –nuestros y de las personas que seguimos– y al pulsar el botón de publicar el nuevo mensaje se creará en dicha cuenta.

La página principal de la aplicación nos mostrará los últimos comentarios de las personas a las que estamos siguiendo, así como la imagen que dicha persona tiene asociada y hace cuanto que lo publicó.

La fila de botones situados en la parte inferior de la pantalla en este programa permite, además de ver esta lista de mensajes, que se conoce como Timeline, ver todos los mensajes en los que se menciona nuestro nombre y la opción de mensajes privados. En esta podemos ver todas las conversaciones privadas que hemos tenido con otras personas con cuenta en twitter que en este programa si se muestran como una sucesión de conversaciones, y continuar cualquiera de ellas o iniciar una nueva charla en privado con otro usuario, para lo cual nos aparece un cuadro de búsqueda en el que podemos buscar a cualquier usuario de los que estamos siguiendo por su nombre de Twitter o nombre real.

Por tanto y aunque a priori Twitter no parece encuadrarse en el grupo de programas de mensajería en realidad es perfectamente capaz para dicha función.

IM+



No existe un protocolo único de mensajería instantánea sino muchos, cada uno soportado por un servicio distinto. Por ejemplo MSN Messenger es distinto a iChat y a Google Chat. Esto significa que el programa que cada fabricante ofrece sólo puede conectarse a su propio servidor y para conectarse únicamente con los usuarios que tengan cuenta en dicho servicio.

Para manejar de una forma más sencilla esta multitud de servicios han surgido programas que permiten conectarnos a varios de ellos siempre que tengamos usuario en cada uno de ellos.

Una de las aplicaciones que soporta diversos protocolos y que destaca es IM+ (gratuito; **http://tinyurl.com/4zb3oqu**) y su versión comercial IM+ Pro (7,99 EUR; **http://tinyurl.com/5wm42c7**). Ambas versiones son aplicación universal que funciona en el iPhone y que también sabe aprovechar las características específicas del iPad como su mayor tamaño de pantalla. Se trata de un sistema de mensajería instantánea que implementa los protocolos de los servicios de mensajería más populares: Google Talk, Yahoo Messenger, Microsoft Messenger, también conocido como MSN o Live Messenger, el propio servicio iChat de Apple que es compatible con AIM, el antiguo pero todavía usado ICQ, Jabber –un protocolo poco conocido por la mayoría de los usuarios pero usado en ambientes técnicos- y los servicios de mensajería de las redes sociales como MySpace, Twitter y Facebook, además de Skype en la versión comercial pero no en la gratuita.

Se trata de una de las mejores aplicaciones que están disponibles no sólo por la cantidad de servicios a los que es posible conectarse, también por sus múltiples funcionalidades. Mediante IM+ no solamente podremos enviar mensajes de textos a nuestros contactos, también podremos enviar fotos, mensajes de voz y vídeos, aunque en estos dos últimos casos no se trata de intercambio en tiempo real, es decir no podemos establecer una conversación o llamada de vídeo sino que enviamos archivos grabados previamente.

Esta aplicación hace uso del servicio de notificaciones del iPhone (conocido en inglés como Push) y por tanto podemos cerrar tranquilamente nuestro programa y cuando uno de nuestros contactos inicie una conversación o nos mande algún tipo de comunicación nos aparecerá un mensaje en pantalla indicando esta situación y permitiéndonos arrancar el programa para leer el mensaje o dialogar con nuestro interlocutor. Además en el caso de las cuentas de GMail, Hotmail y Yahoo el programa puede avisarnos también cuando recibimos correos en las cuentas respectivas.

Al arrancar el programa por primera vez aparece un panel que nos permite definir una o varias cuentas de estos servicios, incluso podemos gestionar dos o más cuentas del mismo servicio si, por ejemplo, tenemos una cuenta de MSN Messenger para uso personal y otra para temas de trabajo.

La interfaz de esta aplicación esta cuidada al detalle y es totalmente configurable, permitiéndonos modificar los fondos de pantalla, sonidos que se emiten al recibir mensajes, etc. En la pantalla principal podremos ver un listado de todos nuestros contactos en los servicios a los que nos hemos conectado, también



Al instalar WhatsApp examina nuestra agenda y marca automáticamente todos los contactos que también tienen instalado este programa para que podamos comunicarnos con ellos.

veremos la foto de estos contactos y un icono del servicio de mensajería al que pertenece cada uno.

Desde esta misma pantalla es posible crear chats en grupos, que es una de las últimas características que se han implementado en IM+ y que permite conversar con varias personas simultáneamente siempre que pertenezcan todas al mismo servicio. Desde la barra de herramientas situada en la parte inferior en el iPhone podremos acceder fácilmente a las conversaciones que ya tenemos abiertas, apareciendo una lista de las mismas con el último mensaje publicado en el diálogo. Desde este menú también podremos establecer nuestro estado usando uno de los estados estándar: conectado, ausente, no disponible y como mejora en la última actualización también podemos crear nuestros propios estados personalizados, incluir la posición en la que estamos usando el GPS del iPhone y muchas otras opciones más que son totalmente configurables. Este programa es como dicen los angloparlantes un "must-have" o un programa de esos que deberíamos tener siempre instalado en nuestros dispositivos.

Un detalle interesante del programa IM+ para los aficionados de las redes sociales es que además de su función de chat puede usarse perfectamente como cliente de Twitter, mostrándonos los mensajes de todas las personas que seguimos, las respuestas que nos dan, e incluso los que se publican en nuestra cercanía.

Chat... de un vistazo



La mensajería es un gran mercado en el que hay muchísimas aplicaciones que nos permiten conectarnos a todo tipo de servicios de mensajería, Hotmail, GTalk, Yahoo, etc.

Su integración en los teléfonos móviles nos habilita para poder estar siempre disponibles cuando queramos tener una conversación con otra persona, mandar rápidamente mensajes de texto, imágenes, vídeos, música y todo ello gratis (si consideramos la tarifa plana de datos como gratis). Dentro de todas estas herramientas, hay aplicaciones muy específicas y otras de un ámbito muy general, capaces de hacer muchas cosas. Está en tú mano elegir qué aplicación se adecua mejor a tus necesidades de entre todas las que te hemos mostrado.

WhatsApp



La última aplicación que incluimos en esta revisión de programas de mensajería tiene un funcionamiento muy sencillo pero que está revolucionando la forma de comunicarnos entre teléfonos móviles inteligentes y creando mucha inquietud entre las operadoras de telefonía móvil ya que ofrece una funcionalidad similar a la de los SMS convencionales pero de forma gratuita.

Se trata de WhatsApp Messenger (0,79 EUR; **http://tinyurl.com/yd5rzxz**). Una aplicación que funciona con el iPhone pero no con el iPod touch ni con el iPad. La razón de esta incompatibilidad es que la cuenta va asociada a un número de teléfono móvil y para activarla envía un SMS a dicho número y como el iPod touch no dispone de tarjeta 3G no es posible recibirlo y aunque algunos modelos de iPad si tienen conexión 3G, no pueden enviar ni recibir SMS por lo que tampoco pueden activar el servicio.

Después de la activación el programa explora nuestra agenda y detecta a todos los usuarios que ya tengan instalado el programa, añadiéndolos a su propia agenda para que podamos comunicarnos con ellos mediante esta aplicación.

La interfaz de este programa es muy sencilla y similar a la de envío y recepción de mensajes SMS, agrupando los mensajes enviados y recibidos por contacto y mostrándolos como una conversación de forma parecida al programa de SMS aunque en este caso se muestra la imagen que tengamos en la agenda de la otra persona. Al igual que con los SMS podemos enviar fotografías, pero WhatsApp también permite enviar un vídeo, una grabación de sonido hecha con el micrófono, la tarjeta de un contacto o el lugar en el que nos encontramos, que el otro interlocutor puede ver en el programa Mapas. Otra característica es la agregación automática de nuevos usuarios. En el momento en que un contacto de tu agenda se instale WhatsApp, su aplicación y la tuya se actualizarán incluyendo a ese contacto en la lista. Además si no tenemos el programa arrancado o activo funcionará igual que un SMS y cuando nos envíen un mensaje nos aparecerá un mensaje en pantalla indicando su recepción y dándonos la opción de abrir el programa para leerlo y responderlo.

Pero aparte de la facilidad y la versatilidad, este programa resulta especialmente interesante porque supone un ahorro muy importante de consumo. Cada mensaje en lugar de costarnos 8, 10 o quince céntimos dependiendo del operador utiliza el acceso a Internet. Si estamos conectados a una red Wi-Fi será totalmente gratuito, mientras que por 3G normalmente tenemos tarifa plana y la cantidad de datos que se envían es tan pequeña (salvo que enviemos fotos o películas) que no tiene un coste apreciable.

Esta aplicación no sólo se limita a teléfonos iPhone, sino que está disponible para dispositivos Symbian (Nokia), Android y Blackberry y por tanto el círculo de personas con las que podremos comunicarnos a través suyo es muy amplio.



Una de las ventajas que ofrece WhatsApp es poder enviar nuestra posición a la otra persona para que la abra en el programa Mapas y pueda localizarnos.

JAIME HERNÁNDEZ ORTIZ es colaborador de iPhoneWorld.



A fondo

Saca el máximo partido de iBooks... y otros lectores

Por Fernando García

El programa iBooks de Apple acepta libros creados en dos formatos: PDF y ePUB. El primero es un formato más popular y con mayor volumen de libros y documentos disponibles en la red. En cambio el formato ePUB tiene un menor catálogo de libros pero es más versátil a la hora de leer libros electrónicos el cualquier soporte.

De la misma forma que ocurre con la música y las películas, también es posible añadir los libros obtenidos de otras fuentes o bien usar la tienda incorporada en el programa, a la que accederás pulsando el botón Tienda en la parte superior. El aspecto y funcionamiento de dicha tienda es similar al que muestran los programas App Store o iTunes en el iPhone o iPad. Pero los contenidos son bastantes más escasos. Las únicas ofertas que puedes encontrar actualmente en la tienda de iBooks son libros gratuitos en español y otros idiomas y que pueden distribuirse sin coste porque han caducado sus derechos de autor y han pasado al ámbito del dominio público.

Por tanto son libros antiguos como El Quijote y otras novelas de Cervantes, así como las de Vicente Blasco Ibáñez y Benito Pérez Galdós entre otros escritores españoles clásicos, además de diversos manuales de usuario de Apple, por ejemplo el del iPad y el iPhone, y otros volúmenes dirigidos a desarrolladores de iOS.

Pero esto no quiere decir que este programa sólo valga para los amantes de la literatura clásica, pues puedes añadir libros comprados en otras librerías digitales (principalmente extranjeras) de

iBooks es la herramienta que Apple ofrece para adquirir y leer libros electrónicos. Pero aunque es una aplicación de Apple y es gratuita, no se incluye por defecto en el iPhone o iPad y hay que descargarla de la tienda iTunes como cualquier otro programa. Una vez que la hayas instalado ya puedes añadir libros para leerlos posteriormente.

la misma forma que añades canciones o películas: a través de iTunes. Y si lo deseas, puedes incluso crear tus propios libros.

Librerías gratuitas

En el momento de escribir este artículo, la tienda de iBooks disponía de un catálogo de 158 libros en español, todos gratuitos. Pero puedes conseguir muchos más en otros sitios web.

Posiblemente la librería gratuita más popular y con mayor catálogo sea el proyecto Gutenberg (**www.gutenberg.org/**). Este proyecto colaborativo, se encarga de recuperar, digitalizar y poner a disposición de todo el mundo todos los libros cuyos derechos de autor han caducado y por tanto pueden distribuirse gratuitamente y sin restricciones.

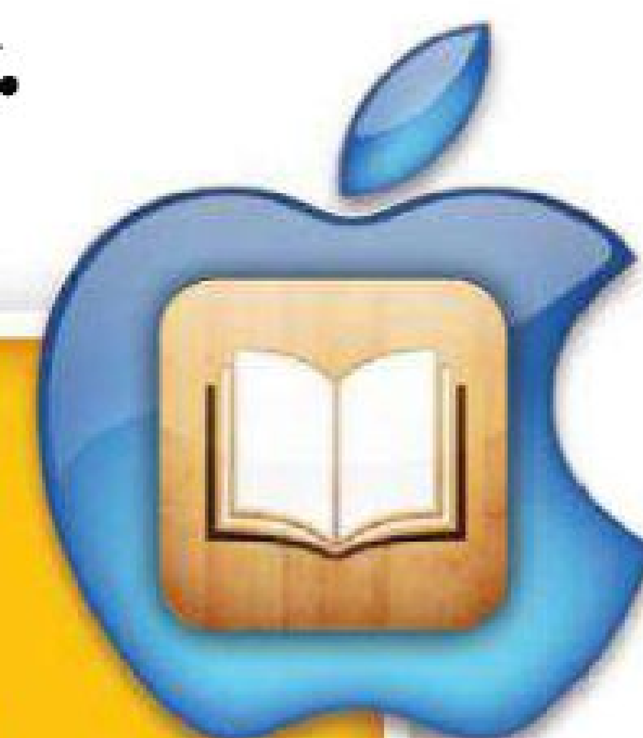
Además de los escritores españoles que encontramos en la tienda de iBooks, también descubrirás traducciones de obras extranjeras. Estas traducciones también son clásicas, pues el traductor también tiene derechos de autor y por tanto las traducciones modernas están protegidas aunque el original sea un clásico.

Es interesante y poco conocido que el BOE tiene un proyecto piloto para pasar sus publicaciones al formato ePUB sin ningún tipo de protección. De momento en su página (**www.boe.es/aeboe/libros/editorial/libros_electronicos.php**) puedes descargar gratuitamente seis libros. No son muchos, pero si quieres el Estatuto de los Trabajadores o los presupuestos del estado para el 2011, ahí los tienes.

Otro lugar en el que podemos encontrar algunos libros en formato ePUB es el apartado iTunes University de la App Store en el programa iTunes de nuestro ordenador o en el programa iTunes del iPhone o iPad en el apartado iTunes U. La mayoría de los cursos son vídeos o en grabaciones de audio, pero en algunos casos son libros en formato ePUB. Por ejemplo buscando por "Connexions"



iBooks separa los libros en formato ePUB de los que están en formato PDF en dos colecciones llamadas respectivamente Libros y PDF. Para ver unos u otros tenemos que cambiar entre las colecciones mediante el botón del mismo nombre.



La nueva política de Apple

Recientemente, Apple ha aplicado algunos unos cambios en las condiciones de las aplicaciones que podemos descargar, de pago o gratuitamente, para el iPad o iPhone y que afectan a TodoEbook y a la futura aplicación de Libranda si sale al mercado.

Estas condiciones indican que si alguna aplicación se utiliza para acceder a contenidos de pago, como la subscripción a un periódico, los libros que vende Amazon para el Kindle o los de TodoEbook o de Libranda, la empresa puede vender estos libros por sus medios, pero con la condición de que también deberá venderlos a través de la propia aplicación y el servidor de la App Store.

Es decir, el usuario debe poder comprarlos también desde su iPone o iPad de forma similar a como adquirimos las canciones y otros contenidos digitales actualmente a través de iTunes y la App Store.

La segunda condición es que el precio cuando se venden de esta forma no puede ser superior al precio que tengan por otros medios.

Para comprender el impacto que tienen estas condiciones hay que explicar que del precio de cualquier producto que se vende en la App Store, aplicaciones, canciones, libros, etc. un 30% es para Apple. Es decir de los 0,79 EUR que valen muchos programas, 24 céntimos son para Apple. Estas reglas implican por tanto para los editores de libros que en lugar de llevarse todo el beneficio solo se lleven un 70% y además no pueden subir el precio para compensar el margen.

La duda es si aceptarán estas condiciones o si por el contrario retiran sus programas y dejaremos de tener disponible su librería en el iPad e iPhone.



Diferencias entre PDF y ePUB

EL FORMATO MÁS CONOCIDO DE DISTRIBUCIÓN DE libros y documentación electrónica es el PDF. Un formato creado por Adobe y que ofrece como gran ventaja que conserva el formato original en cualquier equipo y dispositivo en que lo abramos, ya sea Mac OS X, Windows o la pantalla de un dispositivo iOS. Para ello, además del texto y las fotografías o dibujos incluidos en el documento, también se codifica la información de posicionamiento de cada línea, el tipo de letra, tamaño, márgenes de la página, adornos, e incluso añade al documento una versión especial de los tipos de letra no estándar para que si el ordenador en el que vamos a ver el documento no tiene dicho tipo de letra, pueda redibujarse el original correctamente usando el tipo incluido en el documento.

Pero esta ventaja de recrear el documento original con toda su fidelidad es también su mayor inconveniente cuando queremos verlo en el iPhone o, en menor medida, en el iPad. Al redibujar la página en la pantalla del iPhone se ve una miniatura tan reducida que es imposible leer ningún carácter y si ampliamos para que sean legibles hay que estar moviendo constantemente la página con el dedo para seguir el texto.

Aunque hay algunos programas que extraen el texto y lo presentan de una forma más amigable, como GoodReader (2,39 EUR; **http://tinyurl.com/63t33cc** la versión de iPhone y **http://tinyurl.com/2weubnw** la versión de iPad), su funcionalidad es limitada porque los documentos Acrobat no almacenan información de los párrafos, sólo de las líneas, igual que tampoco de los capítulos o secciones, simplemente de caracteres con un tipo de letra y tamaño, y por tanto estas aplicaciones tienen que imaginar todos los elementos que faltan.

El formato ePUB se basa en la idea opuesta. Los libros contienen marcas de títulos, capítulos, secciones y párrafos de texto y cada programa redistribuye el contenido en función del tamaño de pantalla y las preferencias del usuario.

Por tanto, no es una reproducción exacta de lo que el autor o diseñador decidieron originalmente sobre el aspecto visual del libro, pero es más útil para los dispositivos móviles como el iPhone ya que permite variar el tamaño de letra y los márgenes para hacerlo más fácil de leer.

Otra diferencia es el índice. Un libro en formato ePUB tiene un índice electrónico como tal (al margen del índice que se muestra en la página) y el programa muestra un botón en la parte superior que nos da acceso a dicho índice y en cualquier momento podemos desplegarlo y elegir cualquier capítulo o sección para verlo en pantalla.

Los documentos PDF tienen enlaces, que pueden ser enlaces entre páginas o documentos o páginas web externos y el índice se forma con enlaces de este tipo e iBooks no sabe cuales de ellos forman el índice y cuales son enlaces aparte, por ejemplo cuando en el texto envía a una tabla o dibujo situado en otra página.

Una limitación que tiene iBooks con los PDF es que no podemos resaltar parte del texto como si fuera una rotulador fluorescente ni añadir notas al estilo PostIt, opciones que sí están disponibles para los libros y documentos en formato ePUB. No obstante son limitaciones de este programa en especial, puesto que otras aplicaciones sí permiten realizar dichas anotaciones en este tipo de documentos.



Al igual que ocurre con la música, los podcast o las películas, en el apartado Libros de cada dispositivo en iTunes puedes elegir si se sincronizan automáticamente todos los libros que añadimos a este programa o si preferimos copiamos seleccionando manualmente cada uno de los títulos.

encontrarás diversos libros como el de fundamentos de matemáticas, otros de negocios, química, etc., todos ellos disponibles gratuitamente con el único inconveniente de estar en inglés.

Convertir de otros formatos a ePUB

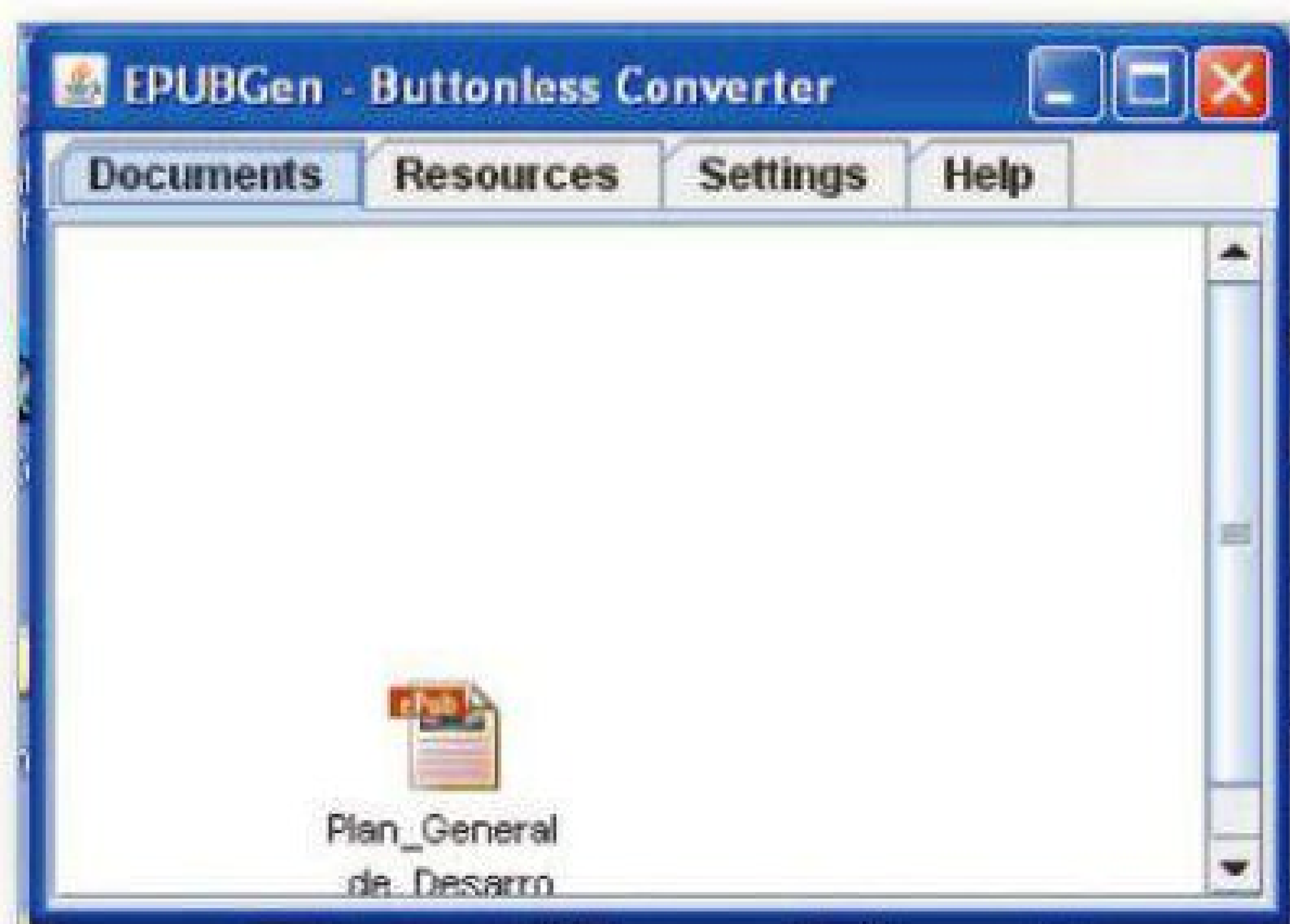
Aunque iBooks admite más formatos, el que resulta más cómodo de manejar es el ePUB. Por este motivo resulta útil convertir de diversos formatos a este.

Para los usuarios de Mac una de las formas es utilizando la aplicación de tratamiento de de textos Pages, y que forma parte del paquete iWork. Además de su propio formato esta aplicación también puede abrir documentos RTF y los de tipo DOC y DOCX de Microsoft Word y exportarlos a ePUB. El principal problema es que no existe una versión de iWork para Windows.

Para ello una vez escrito el documento que queremos convertir en publicación electrónica, en el menú Archivo elegimos la opción Exportar y en ella pulsamos sobre el icono ePUB, rellenamos los datos que nos pide y automáticamente se crea un archivo con el contenido del documento.

Este archivo hay que arrastrarlo sobre iTunes para que lo añada a su biblioteca en el apartado Libros y ahí sincronizarlo con nuestro dispositivo móvil.

Para Windows existe un conjunto de conversores disponibles gratuitamente en la página **http://code.google.com/p/epub-tools/downloads/list** que permiten convertir desde los formatos DOCX de Word (no permite convertir el formato antiguo .DOC) y RTF. De todos los archivos que hay en esa página tienes que descargar la versión más moderna de epubgen, para convertir esos dos formatos.



epubgen se define como un conversor sin botones, basta con arrastrar dentro de su ventana el archivo a convertir para obtener el libro ePUB en pocos segundos.

Su funcionamiento es muy sencillo, arranca el programa que te ha descargado y aparecerá una ventana con varias pestañas. En realidad no necesitas usar ninguna de las opciones de dichas pestañas, simplemente arrastra el archivo a convertir dentro de la ventana y en unos segundos se convertirá en un archivo ePUB que puedes arrastrar a cualquier lugar, incluyendo a iTunes para añadirlo a la librería.

Un formato que no puede abrirse con estos programas es el PDF y aunque iBooks puede abrir dichos documentos, el formato ePUB resulta más cómodo por cuanto permite modificar el tamaño de los caracteres para hacerlos más legibles y redistribuirlo en las páginas para poder leerlas sin tener que estar moviéndolas constantemente, además de dar acceso a las funciones de subrayado y notas.

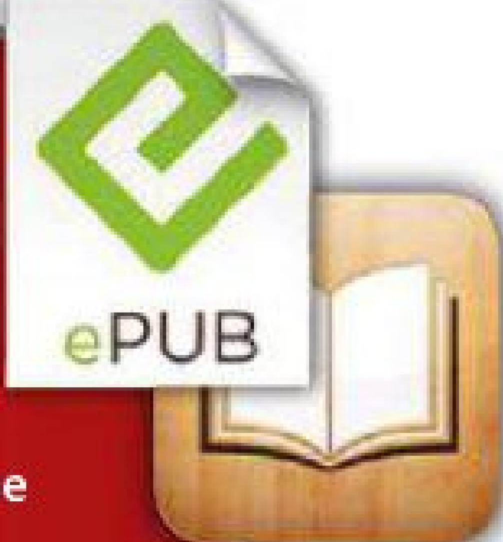
Afortunadamente hay una aplicación gratuita que puede convertir tus libros en formato PDF a ePUB. Se llama Calibre y originalmente está pensada para convertir y transferir libros a un gran número de libros electrónicos, pero también podemos usarla sólo para la conversión y usar el resultado de esta transformación con iTunes como con cualquier ePUB convencional.

Calibre hace una conversión bastante buena pero hay que tener en cuenta que tiene limitaciones impuestas en su mayor parte por la estructura interna del propio formato PDF. Por ejemplo no es capaz de convertir todas las imágenes que haya en el original, tampoco las tablas y no siempre genera los índices bien. Estas limitaciones lo hacen poco recomendable para libros técnicos, pero en el resto de los casos y con un poco de ayuda de nuestra parte podemos conseguir un resultado cómodo de leer.

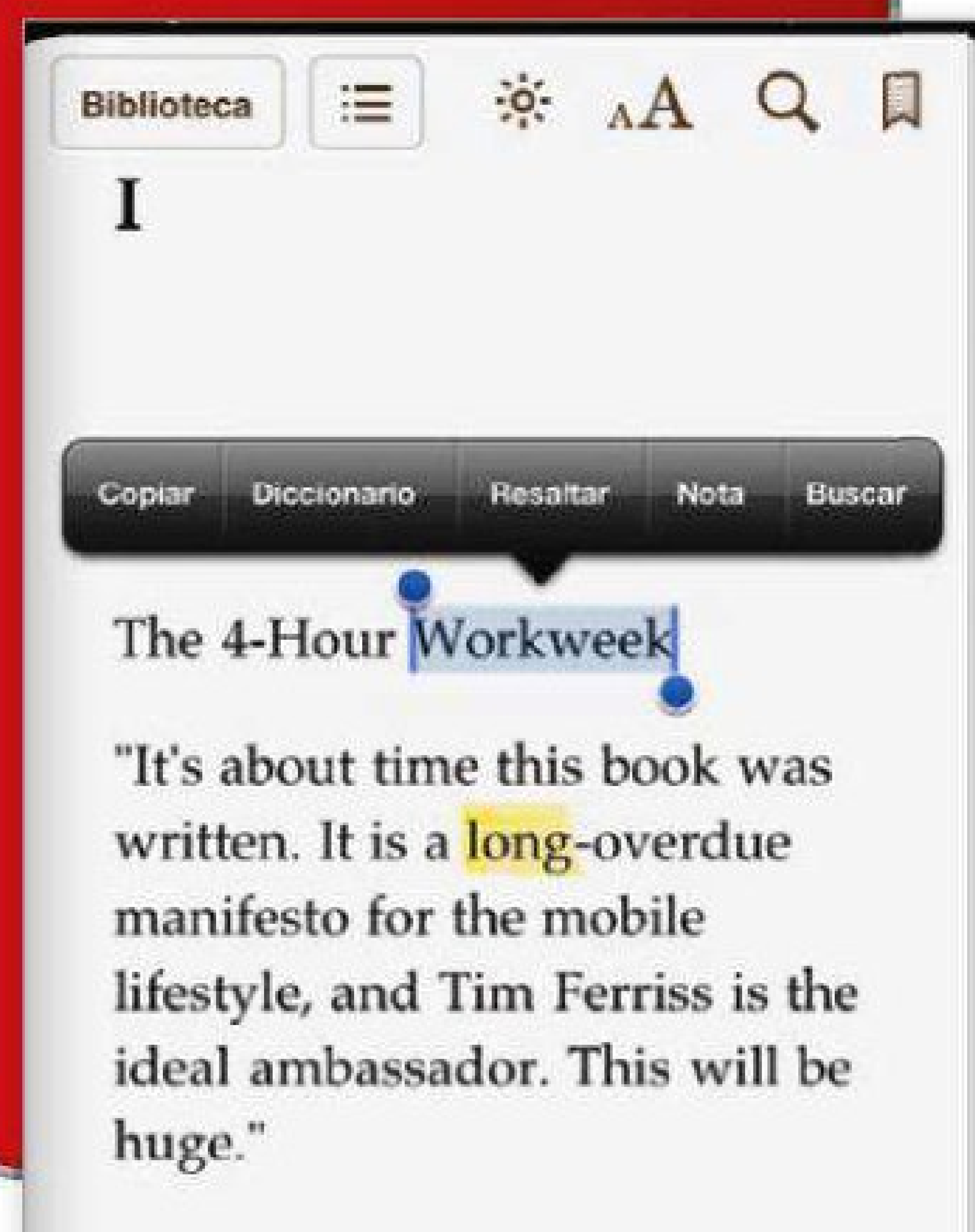
Oferta comercial

Desafortunadamente en España los editores de libros que han empezado a introducirse en el mercado electrónico si han optado por el formato ePUB pero con el añadido de un sistema de protección o DRM (*Digital*

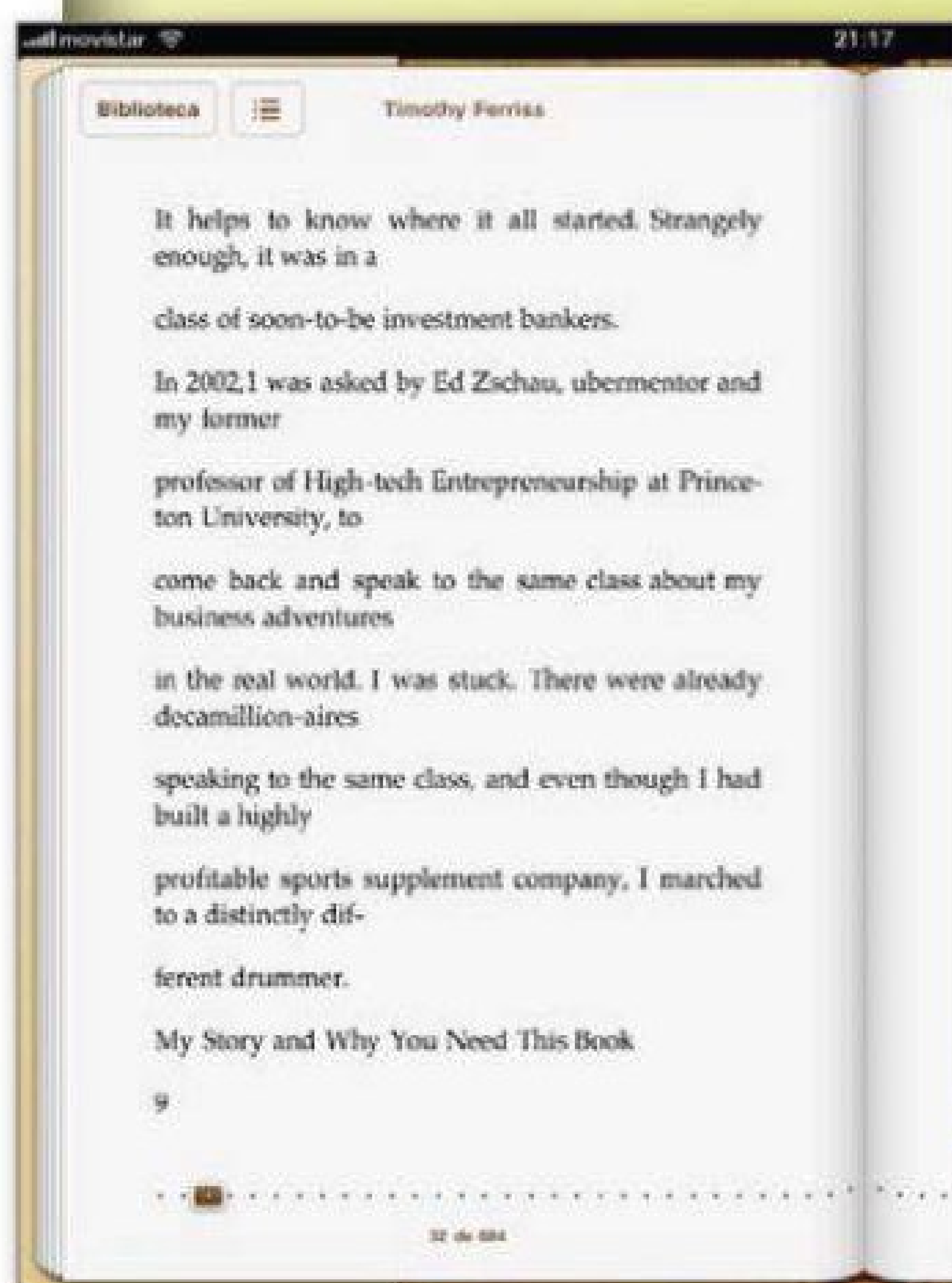
Opciones en libros ePUB



Algunas de las opciones únicas que iBooks ofrece en los libros con el formato ePUB se obtienen pulsado sobre una palabra hasta que aparece un menú. En este podemos buscar la palabra en un diccionario (pero sólo en inglés, independientemente del idioma del libro, lo que representa una limitación importante)resaltarla con un rotulador fluorescente virtual o añadir una nota.



Los problemas del formato PDF



Uno de los problemas de los documentos PDF es que no es posible diferenciar entre un salto de línea y final de párrafo y al intentar convertir de este formato a otro o dibujarlo en una página con distintas proporciones el resultado es ilegible como se ve en la primera imagen. Afortunadamente hay algunas aplicaciones como Calibre (http://calibre-ebook.com) que procesan estos archivos de forma inteligente y saben agrupar los párrafos correctamente como se ve en la segunda imagen del mismo libro. Por tanto, es buena idea que lo utilices en tus conversiones.



Rights Management) desarrollado por Adobe y conocido como Adobe Digital Editions. Este sistema no es compatible con el iPhone o iPad y por tanto sus libros, aunque están en formato ePUB, no son legibles en esos dispositivos.

Normalmente las web de estos editores (Libranda, La casa del libro) tienen una lista de libros electrónicos compatibles y una nota en negrita aclarando que no son compatibles con el iPhone o iPad, lo que da una idea de la popularidad de estos dispositivos y esperemos que dicha popularidad les haga cambiar de opinión. Libranda indica en su web que están desarrollando una aplicación alternativa para el iPad, pero no ofrecen información sobre la fecha de disponibilidad prevista.

Aplicaciones alternativas

Otra librería digital,TodoEbook, ya tiene su aplicación disponible que nos permite adquirir y leer libros en su formato empleando esta aplicación en lugar de iBooks. En su web (**www.todoebook.com**) anuncian que tienen más de de 20.000 libros editados y listos para comprar.

También está a tu disposición la tienda de libros probablemente más conocida: Amazon, y que además de su propio dispositivo para la lectura de libros electrónicos, Kindle, también ofrece una aplicación con el mismo nombre para el iPhone e iPad (gratuita; **http://tinyurl.com/4cdl2oo**) en la que puedes leer los libros comprados en dicha tienda, pero al igual que otras editoriales no existe una tienda Amazon España (en el momento de escribir este artículo) y su oferta de libros es en inglés principalmente.

Conclusión

Aunque en España no dispongamos de una tienda de libros electrónicos para el iPhone e iPad que nos permita sacar el máximo partido a este programa, con las recomendaciones que hemos dado en este artículo puede conseguir que la lectura de tus libros, trabajos o incluso informes en tu iPhone o iPad sea mucho más cómoda al poder adaptar el libro a tu medio de lectura y no al contrario. iP

FERNANDO GARCÍA (**fgarcia@idg.es**) es colaborador de iPhoneWorld.

Como pasar los libros del proyecto Gutenberg a iBooks

Puedes descargar en tu ordenador los libros disponibles en la biblioteca del proyecto Gutenberg, y pasarlos al iPad, iPod o iPhone a través de iTunes o bien descargarlos directamente en el dispositivo móvil y transferirlos así a iBooks.

Si lo haces en tu ordenador conéctate a **http://www.gutenberg.org** y navega hasta el libro que te interesa.

Una forma sencilla de buscar libros en el Proyecto Gutenberg consiste en seleccionar la opción Catalog en la columna izquierda de la página principal de esta web, y elegir posteriormente en dicha página el español entre la sección de idiomas.

Al seleccionar un libro verás una tabla con todos los formatos disponibles. El que mejor maneja iBooks es ePUB, así que haz clic sobre su enlace para que te lo descargue al disco.

Una vez el archivo en tu disco arrástralo sobre iTunes. Si no has añadido ningún libro previamente, se creará automáticamente una sección Libros y se añadirá a él.

Al conectar el iPhone, iPod o iPad y si hemos configurado la sincronización automática se copiará directamente a este dispositivo. En caso contrario habrá que arrastrarlo desde la sección del libros de iTunes encima de tu dispositivo como se hace con canciones o películas.

El proceso desde el propio dispositivo es incluso más sencillo. Arranca el navegador Safari y navega hasta el libro de la misma forma que hemos indicado para el ordenador.

Cuando pulses sobre el enlace del archivo ePUB aparece una ventana que te da a elegir si quieres abrir el libro con iBooks o con otra aplicación.

Abrir en este caso significa copiar el archivo a la biblioteca de iBooks para tenerlo allí siempre y leerlo cuando queramos.

Project Gutenberg

Online Book Catalog
Author: Go!
or
Title Word(s): Go!

Book Search
Recent Books
Top 100
Offline Catalogs
My Bookmarks
Main Page



Project Gutenberg needs your donation! More Info





Did you know that you can help us produce ebooks by proof-reading just one page a day? Go to: Distributed Proofreaders

Online Book Catalog - Overview

Note: we also have offline book catalogs to download and use at home.

Browse by Author, Title, Language or Recently Posted

Our browse pages are ideal to view what's in the collection if you are yet undecided on what you want to read.

The recently posted pages list what new books got added or updated most recently. There is also an RSS Feed. (You'll need a feed reader software to read this.)

Freshness: updated nightly.

Authors: A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z other

Titles: A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z other

Languages with more than 50 books: Chinese Dutch English Esperanto Finnish French German Greek Italian Latin Portuguese Spanish Swedish Tagalog

Languages with up to 50 books: Afrikaans Aleut Arapaho Breton Bulgarian Caló Catalan Cebuano Czech Danish Frisian Friulian Gaelic, Scottish Galician Gamilaraay Glangan Hebrew Hungarian Icelandic Iloko Interlingua Inuktitut Irish Japanese Kashubian Khasi Korean Lithuanian Maori Mayan Languages Middle English Nahuatl Napoletano-Calabrese Navajo North American Indian Norwegian Occitan Old English Polish Romanian Russian Sanskrit Serbian Slovenian Welsh Yiddish

El proyecto Gutenberg es una excelente fuente donde encontrar libros que puedes leer tranquilamente con iBooks.

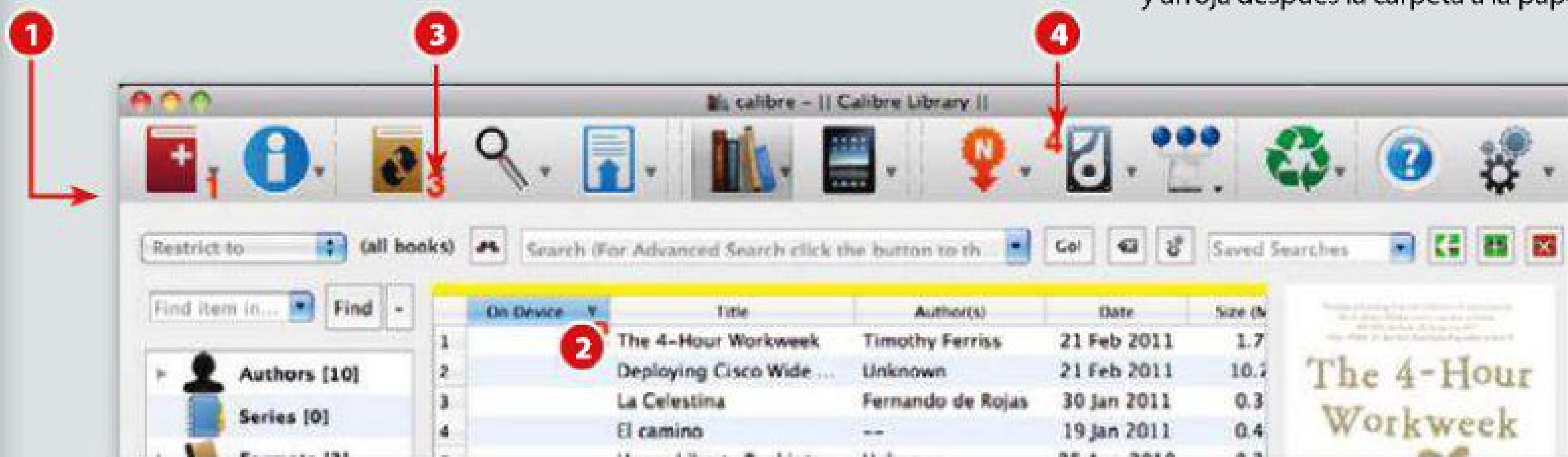
Convertir documentos PDF a ePUB con Calibre

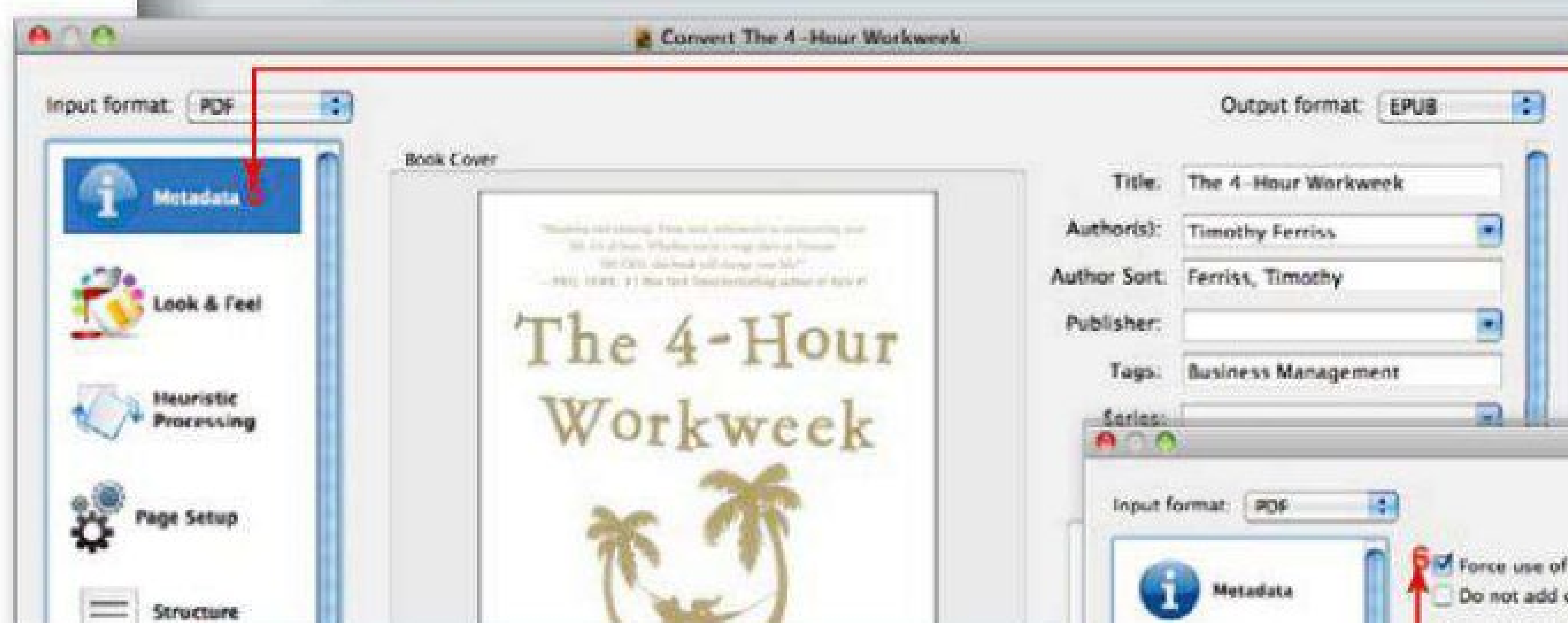
Calibre es gratuito y está disponible para varios entornos, incluyendo Mac y Windows. La versión adecuada para tu ordenador la puedes descargar desde http://calibre-ebook.com.

En primer lugar pulsa el botón de añadir libro (1) y selecciona el documento PDF en tu disco.

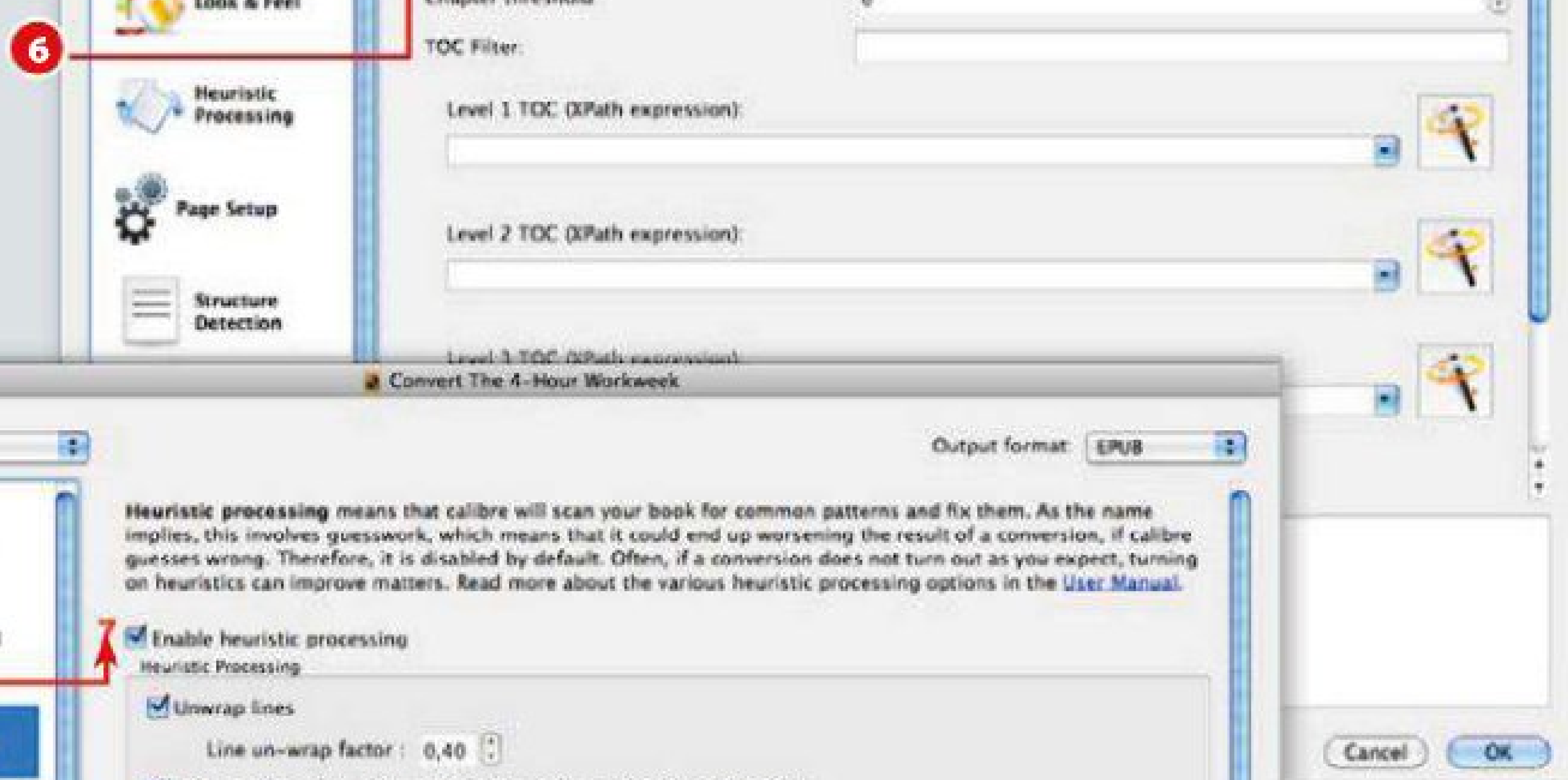
Una vez procesado Calibre mostrará el libro en su lista central (2). Haz un clic sobre él y pulsa el botón de conversión de formato (3).

Al terminar la conversión tienes que grabar el resultado en disco. Pulsa el botón de grabar (4), elige la carpeta en la que quieres grabarlo y obtendrás una carpeta con los dos formatos: PDF y ePUB. Importa el ePUB a iTunes y arroja después la carpeta a la papelera.

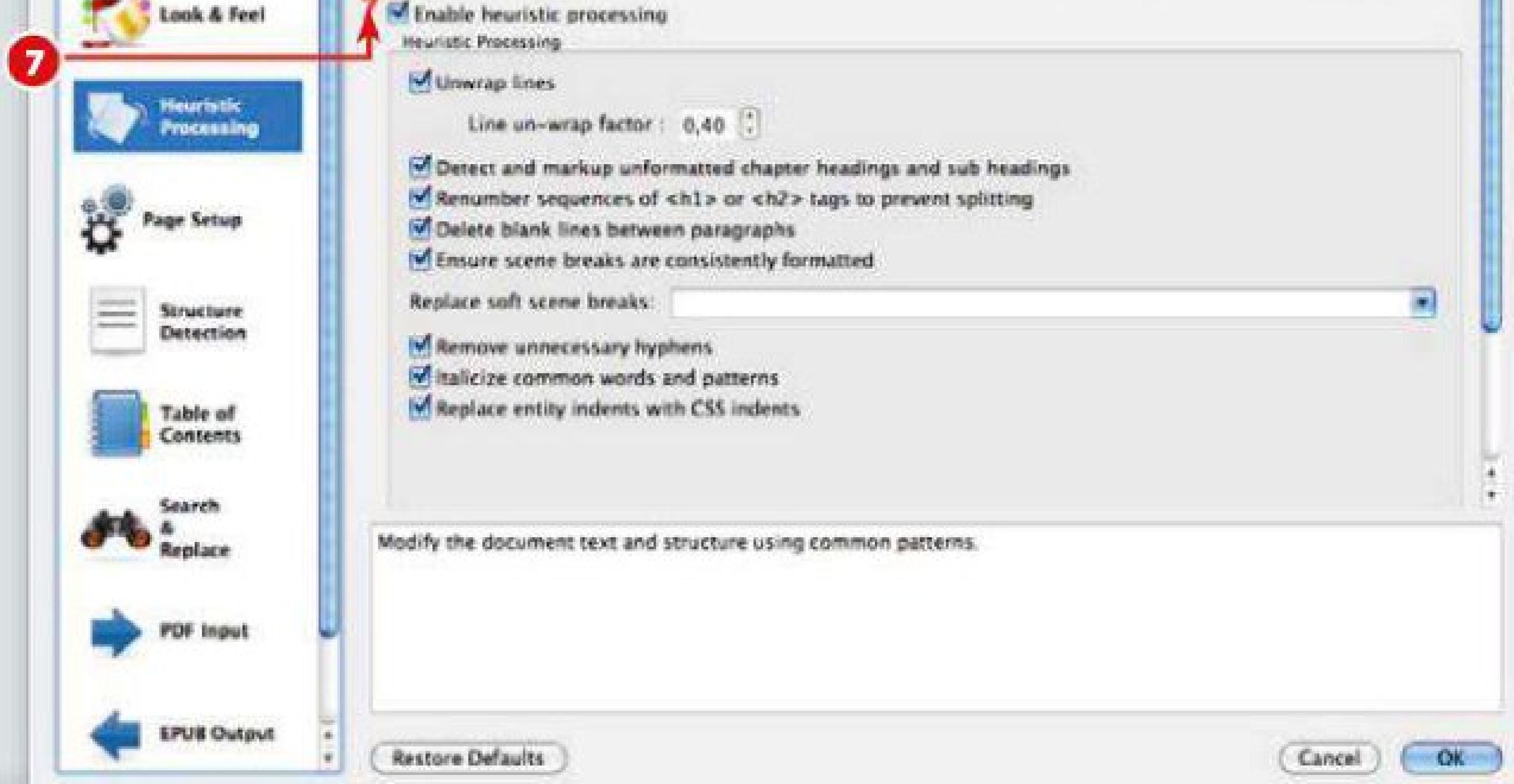




Al pulsar el botón de conversión aparece un diálogo con diversas opciones y en la parte superior izquierda y derecha vemos el formato de entrada y el de salida. La primera opción de la columna izquierda (5) nos permite definir el título del libro, autor e incluso la portada.



La mayoría del resto de iconos no hace falta tocarlos con dos excepciones. Si el programa no genera correctamente la tabla de contenidos puedes pulsar en el icono Table of Contents y marcar la casilla Force use of auto-generated Table of Contents (6), aunque no siempre es efectiva.



Otro efecto que encontramos a menudo es que cada línea del original se convierte en un párrafo del libro ePUB haciendo muy incómoda la lectura ya que parte las frases por la mitad. En este caso haz clic en el icono Heuristic Processing y marca la casilla Enable heuristinc Processing (7) dejando el resto de las casillas marcadas. Con esta opciones la conversión será mucho mejor.

Las mejores aplicaciones para tomar anotaciones, hacer esquemas y grabar sonido… sobre la marcha

"Toma nota"



Aunque tanto el iPhone como el iPad incorporan una aplicación de Notas, muchos usuarios descubren a los pocos minutos de usarlas que son herramientas muy limitadas y que si necesitamos cualquier función adicional o simplemente escribir textos muy largos, estos programas no nos resultan útiles.

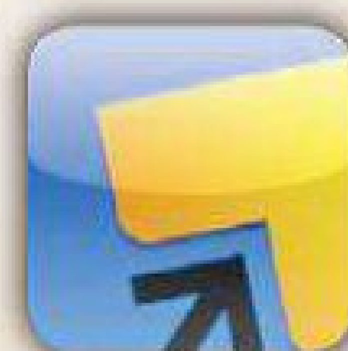
Surge entonces la necesidad de buscar aplicaciones alternativas que suplan las carencias de la aplicación de Apple. La App Store está llena de ellas y entre todas hemos seleccionado un grupo con las ofertas más interesantes.

Este grupo lo hemos dividido por tipo de programas. Algunos usuarios tienen la necesidad de grabar notas de reuniones para poder generar las actas o los informes correspondientes, en otro caso lo que queremos es tomar notas al vuelo en cualquier lugar y tenerlas siempre disponibles incluso cuando no tengamos el iPhone o iPad a mano o al revés, acceder en estos dispositivos a las notas que hemos editado en el ordenador. Otro requisito que muchos usuarios tienen es no sólo poder escribir sino también el poder crear dibujos rápidamente igual que hacemos muchas veces en las pizarras cuando estamos una reunión.

Acceso en cualquier lado

Uno de los inconvenientes que para muchas personas tiene el usar el iPhone o iPad como herramienta para tomar notas es cuando usamos el ordenador y descubrimos que las notas están en el iPhone, lo que nos obliga a enchufarlo y sincronizarlo o, en el mejor de los casos, a transferir el archivo de notas por Wi-Fi.

Una alternativa más práctica para estos casos son las aplicaciones que sincronizan sus datos de forma automática con un servidor público. Este funcionamiento requiere de una conexión permanente a Internet, lo que puede ser un inconveniente en algunos casos, por ejemplo cuando salimos al extranjero, pero facilita enormemente el acceso desde el ordenador, evitando el tener que realizar la sincronización o lo que es incluso peor, trabajar con una versión anticuada del documento.



Springpad. Una de estas aplicaciones de trabajo en Internet, o "en la nube" como está de moda llamarlas ahora, es Springpad (gratuito,

Tu libreta digital

Por Fernando García



Springpad permite usar la cámara del iPhone para digitalizar un código de barras y buscar el producto en diversas bases de datos. Lamentablemente sólo busca en bases de datos americanas, por lo que no es muy útil en nuestro caso.

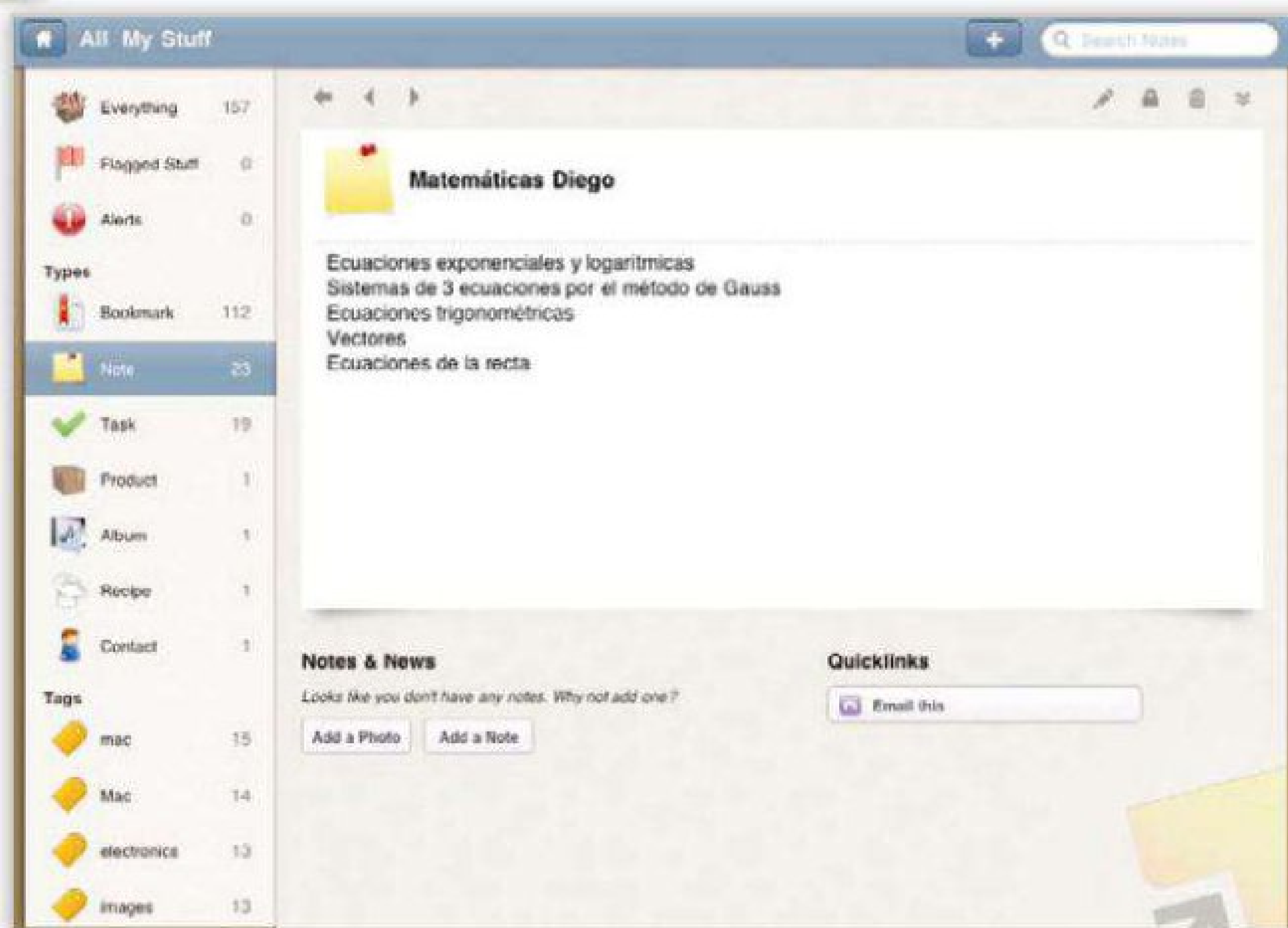
http://tinyurl.com/33nztuy). Se trata de una solución gratuita tanto en lo que es el programa como en el almacenamiento en los servidores que tienen en Internet con la única limitación de que los archivos que asociemos a nuestro proyecto no tengan más de cinco megabytes de tamaño.

Las notas que podemos tomar con este programa son muy sencillas y constan de un título y el texto de la nota que no admite estilos, tipos de letra o tamaños, es simplemente texto puro. Aunque si estas notas se crean o editan a través de la página web en nuestro ordenador sí podemos aplicar estilos básicos: negrita, subrayado o cursiva, alineación, crear listas numeradas o con puntos e insertar enlaces a páginas, pero todos estos elementos se convierten en texto puro al abrir la nota en el iPad o iPhone.

Un elemento que sí tiene cada nota es un campo de etiquetas (o tags) para poder clasificarlas y localizarías más fácilmente cuando el número es muy elevado. Otra característica interesante es que podemos crear notas privadas, sólo accesibles por nosotros, y públicas, que pueden ser vistas por cualquier persona y por tanto podemos compartirlas con nuestros amigos o compañeros de trabajo. Basta con buscar a estos compañeros por su nombre en Springpad para ver todos los elementos que tienen compartido, aunque una limitación importante es que no es posible proteger estos datos con contraseña. Cualquier persona que sepa nuestro nombre puede ver nuestros datos públicos.

Las notas se pueden crear en el propio iPad o iPhone, además de poder usar un navegador web en nuestro ordenador. Otra forma es mediante el correo electrónico. Al crear la cuenta también se crea automáticamente una dirección de correo en el dominio **springpadit.com**, pero no es un buzón de correo normal. El texto de cualquier correo que enviemos a dicha dirección, por ejemplo los mensajes de interés que recibamos de otras personas y que reenviemos a dicha dirección, se convertirán en nuevas notas.

Si bien las notas son el elemento más visible de esta aplicación, no es el único.



La sencilla interfaz de Springpad esconde no sólo una herramienta para tomar notas, también tiene opciones para gestionar tareas, listas de diverso tipo, enlaces e incluso direcciones de empresas.

Otra herramienta que aparece inmediatamente a la vista en Springpad son Tareas, que además de un título y una descripción tiene una fecha de vencimiento y podemos encuadrar en una categoría y añadirle etiquetas. Al revisar la lista general de notas y tareas estas últimas aparecen con una casilla de verificación para poderlas ir marcando al completarlas. Esto permite usar esta aplicación además como un sencillo organizador de tareas, aunque no tenga la potencia ni funcionalidad de aplicaciones como OmniFocus o To-Do.

Además de los dos elementos anteriores, en el menú de añadir, un nuevo elemento aparece la opción Add by Type que muestra un total de 16 elementos distintos que además de las notas y tareas ya mencionadas incluyen Bookmarks para almacenar enlaces a páginas web, listas de compra compuestas de una serie de líneas cada una con su descripción y una casilla de verificación para marcarlas cuando compremos el producto o realicemos la tarea si es que usamos esta opción como listas de tareas, recetas de comidas que podemos escribir o permitir que el propio Springpad busque y descargue de Internet, direcciones de empresas y restaurantes que también puede buscar en la red e información de nuestros contactos, aunque lamentablemente ni los contactos ni las tareas se sincronizan con la Agenda y el Calendario del iPhone o iPad, restándole utilidad a estos elementos.

La versión de iPhone también aprovecha la cámara y permite añadir fotografías a nuestra biblioteca así como digitalizar códigos de barras de productos para buscarlos en Internet y añadirlos a la biblioteca. El inconveniente es que sólo busca en bases de datos americanas y no reconoce casi ningún producto de venta en España.

Un inconveniente de la interfaz de este programa cuando trabajamos con alguna versión 3.x del iOS del iPhone e iPad es que si estamos escribiendo una nota y salimos del programa, por ejemplo al recibir una llamada, sin pulsar Done, el texto no se envía al servidor y se pierde, obligándonos a volver a escribirlo.

Esto no pasa si nuestro dispositivo tiene una versión 4.x ya que el funcionamiento multitarea de éste hace que el programa no se cierre, volviendo al mismo estado, con la nota abierta, al volver a activar.

No existe una versión de Springpad para Windows ni Mac OS X, sino que el acceso a nuestras notas se hace a través de una página web que incorpora las mismas funciones de la versión iPhone: crear y editar notas, crear tareas, marcarlas como completadas, etc. Incluso con más funciones ya que como hemos dicho soporta estilos y otras opciones en las notas.



Evernote. Otro programa que basa su funcionamiento en almacenar nuestras notas en la red es Evernote (gratuito; **http://tinyurl.com/ycpw3zb**). En esta aplicación las notas también residen en la nube y están accesibles desde todos los dispositivos que tengan el cliente de Evernote instalado, que además del iPhone e iPad incluyen a otros dispositivos móviles como BlackBerry o Android y ordenadores con Windows y Mac.

Esta aplicación también permite crear notas con título, contenido y etiquetas. Tampoco en este caso las notas que manejemos en el iPhone o iPad pueden tener estilos o tipos de letras aunque sí pueden usarse estos modificadores en la versión de ordenador. En ese caso al abrir una nota con estilos en el iPhone o iPad tenemos la opción de verla sólo, convertirla en una nota sin estilo o bien adjuntarle comentarios como texto sin estilo y dejando el original intacto.

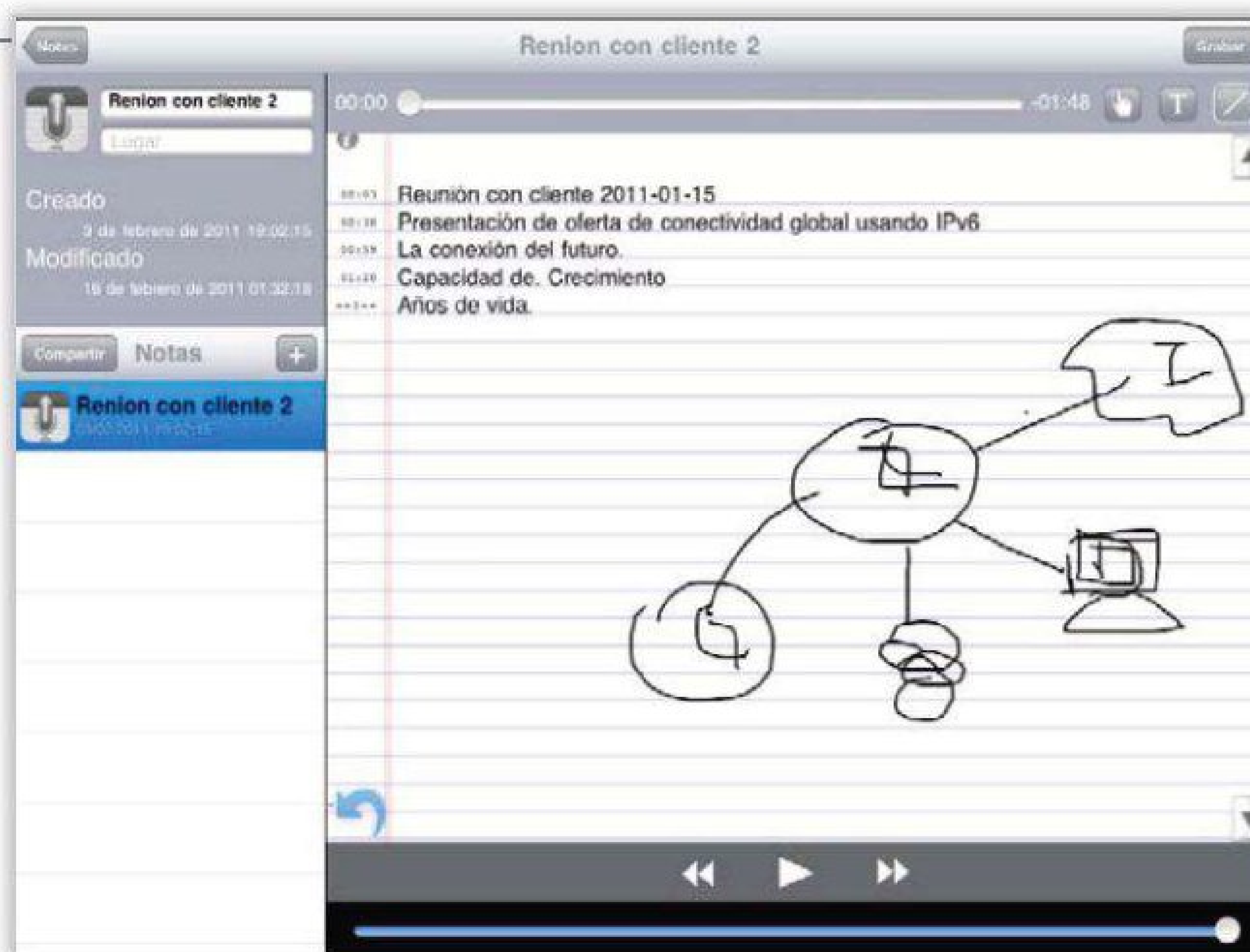
Lo que sí es posible hacer en el dispositivo móvil es grabar un sonido o incluir una imagen extraída del carrete o en el caso del iPhone realizada con la cámara incorporada. En el iPhone estas acciones son excluyentes; es decir no podemos grabar un sonido a la vez que tomamos una nota de texto y por tanto no podemos usarlo para grabar el sonido de una reunión a la vez que tomamos notas de ella. En cambio la versión de Evernote para iPad si permite grabar un sonido de forma simultánea al poder tomar notas, lo que amplia considerablemente su utilidad.

Otra limitación es la ordenación de las notas en carpetas. En nuestros dispositivos portátiles podemos asignar una nota a una carpeta pero no es posible crear nuevas carpetas, operación que sólo es posible en nuestro ordenador o con la versión web del servicio.

Estas carpetas pueden ser personales o bien compartidas y en este segundo caso podemos hacerlas públicas y visibles



Las notas de sonido o imagen que creamos en el iPhone con Evernote se almacenan como elementos separados aunque si puede abrir notas con texto y sonido creadas en el iPad o nuestro ordenador.



Aunque inicialmente puede parecer muy útil, la herramienta de boceto de AudioNota tiene un uso limitado debido la poca precisión de nuestro dedo para dibujar.

por todo el mundo o también podemos invitar a personas específicas que accederán mediante un enlace privado que se les envía por correo para evitar que información privada se distribuya sin control al contrario de lo que sucede en Springpad.

Las imágenes que insertamos usando el iPad no se ven dentro del texto, sino como archivos adjuntos a los que hay que hacer doble clic para abrirlos y por tanto no podemos insertarlos dentro del texto como en un procesador de textos.

Como hemos indicado, la aplicación es gratuita pero para poder funcionar necesitamos una cuenta en los servidores de Evernote. Esta cuenta también es gratuita siempre que no superemos los 80 MB de transferencia al mes. Si excederemos esa capacidad hay que pasar a una cuenta premium que tiene un coste de 4 EUR mensual y permite un tráfico de 500 MB además de otras funciones adicionales como el poder hacer reconocimiento de caracteres de las imágenes que subamos, por ejemplo capturas de páginas de revistas o libros.

Un elemento que hay que tener en cuenta es que aunque la capacidad de trabajar en la nube de esta aplicación nos facilite el traspaso de datos al ordenador, si usamos la opción de grabación de sonido hay que tener cuidado con los tamaños. La grabación de una reunión de una hora puede ocupar 6 MB y teniendo en cuenta que al grabarla la empleará esa capacidad y cada vez que queramos escucharla empleará otro tanto en descargarla, podemos llegar fácilmente al límite del uso gratuito.

Notario de reuniones

Aunque Evernote permita grabar el sonido de forma simultánea a la toma de notas, tiene el problema de la transferencia de la grabación por la red que ya hemos comentado y además no tiene herramientas tan potentes como las que nos ofrecen programas más orientados a dicha función.



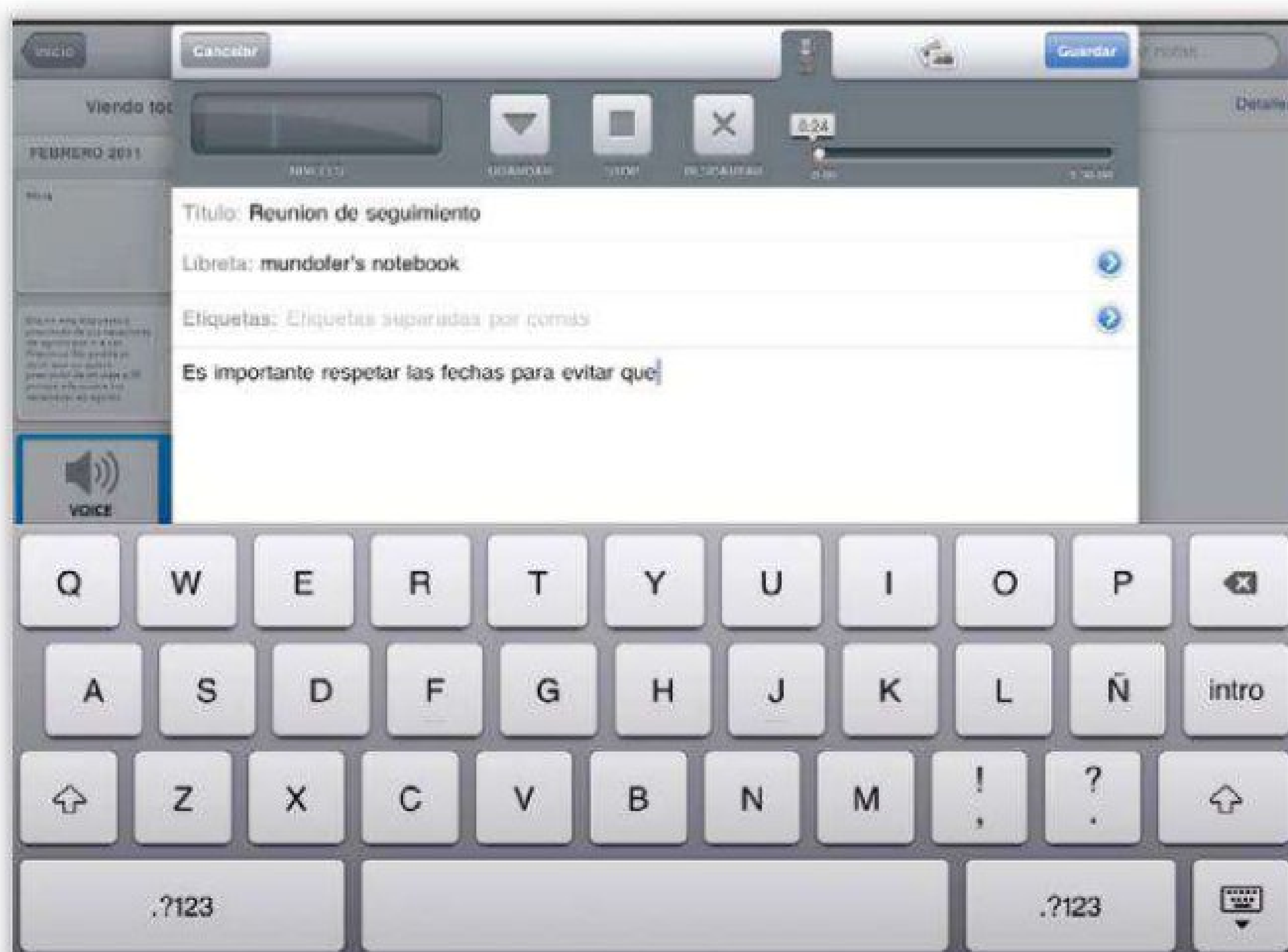
AudioNota. Un programa más centrado en tomar notas a la vez que se graba el sonido de una reunión es AudioNota (4 EUR; **http://tinyurl.com/3xf6k44**). En este caso las notas se almacenan en nuestro iPhone o iPad y las únicas opciones de red que tiene son el enviarlas por correo electrónico o activar un servidor web incorporado en el programa para que otros usuarios puedan conectarse y descargarse los archivos.

La interfaz que se muestra cuando creamos una nota simula el papel pautado de un cuaderno tradicional, con rayas horizontales marcando las lineas y una línea vertical roja a la izquierda. Esta última no es solo decorativa sino que sirve para separar el texto que escribimos a su derecha de los tiempo de grabación que se marcan a la izquierda. Cuando pulsamos el botón de grabación de sonido, en la línea que estamos escribiendo se marca en esta columna izquierda el tiempo dentro de la grabación y cada vez que cambiemos de párrafo pulsando Intro se escribirá en la posición correspondiente el tiempo de la grabación del sonido en minutos y segundos.

Esta indicación no es sólo visual. Cuando posteriormente estamos revisando el documento y escuchando la grabación, si pulsamos sobre una línea el audio saltará al instante en que empezamos a escribir en ella. Este funcionamiento es ideal para revisar las notas de una reunión, que inevitablemente son escuetas, y ampliarlas sin tener que recurrir a nuestra memoria ya que podemos escuchar lo que se estaba diciendo justo cuando escribimos cada parte de las notas.

El texto no admite estilos ni tamaños, todo lo que escribamos tendrá en mismo tipo de letra, tamaño y estilo.

Otra característica innovadora, aunque con un uso más limitado, es un lápiz que nos permite realizar bocetos



Evernote muestra el nivel de grabación cuando estamos capturando sonidos, pero no permite ajustarlo para grabar mejor la voz de nuestros compañeros.

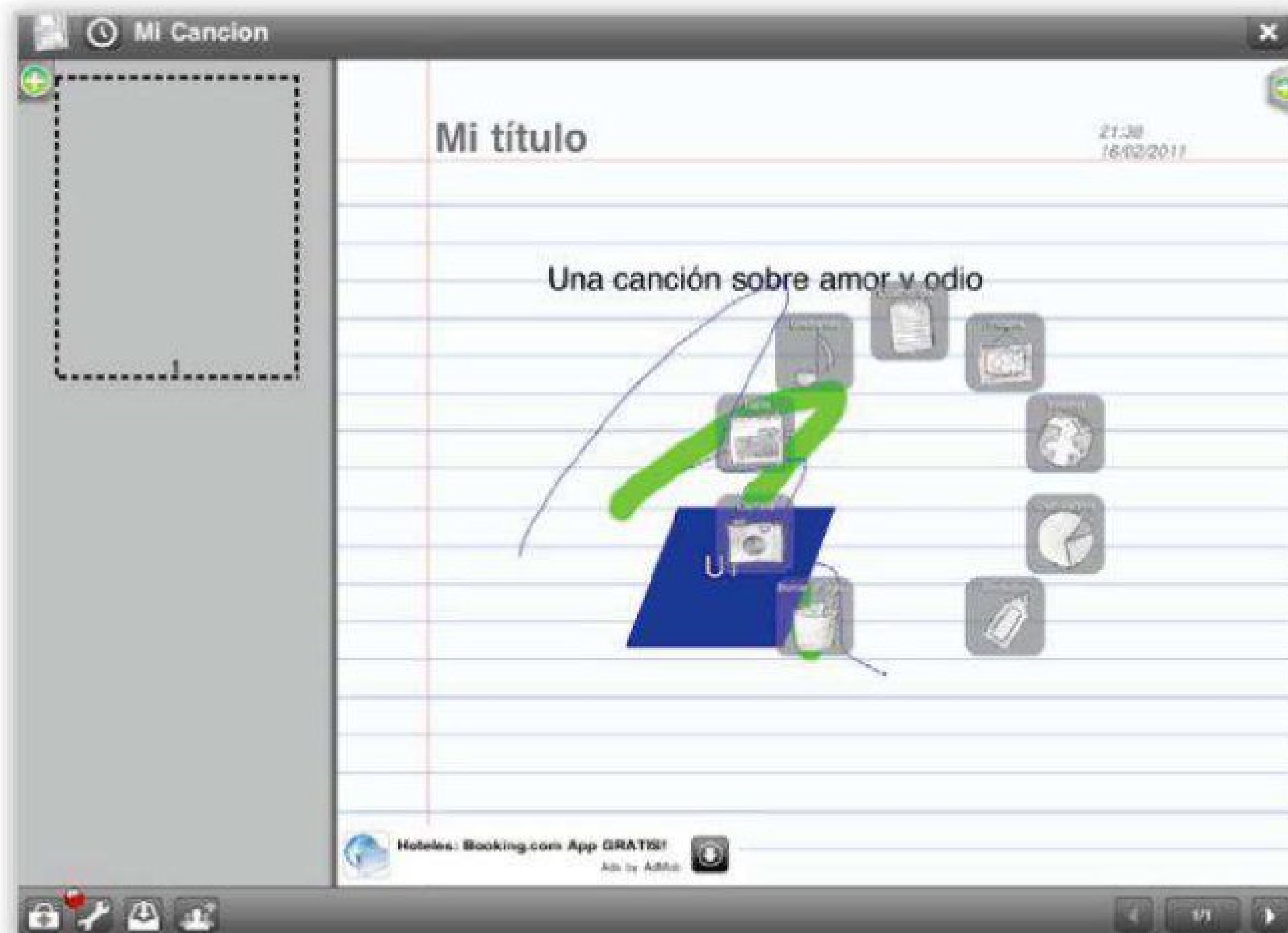
rápidos en la misma hoja con el dedo. Este dibujo se puede hacer en cualquier parte de la hoja y el cambio entre un modo y otro se hace a través de tres botones situados en la parte superior derecha. Uno con forma de T activa el modo de escritura de texto, el lápiz el de realizar bocetos y una mano es para salir del modo de edición y revisar el texto y el audio grabado.

Aunque el lápiz no es una herramienta muy precisa y sólo dibuje en negro con un ancho de un pixel, sí que puede resultar útil para copiar un dibujo hecho en una reunión, aunque si tienes un iPhone resulta más cómodo hacer una foto al dibujo original que alguien habrá hecho en un papel.

Los datos que se envían por correo incluyen el texto puro además de un documento HTML que conserva el formato de la hoja, el sonido en formato .caf (que puedes escuchar con QuickTime tanto en Mac OS X como en Windows) y un archivo PDF con el texto manteniendo su formato y fondo de líneas y las imágenes colocadas sobre él. Si queremos usar alguna de estas tenemos que abrir este PDF en nuestro ordenador con alguna aplicación que permita recortar parte de un documento y extraer la imagen correspondiente.



SoundNote. Este programa (4 EUR; sólo para iPad; **http://tinyurl.com/65m2kcl**) tiene un funcionamiento muy parecido a AudioNota. En modo apaisado la pantalla muestra una columna en su parte izquierda con la relación de notas que hemos creado y la parte derecha muestra la nota con la que estamos trabajando actualmente, el formato de esta es también muy similar a AudioNota, emulando a una hoja de papel pautado con barra separadora y también es similar el texto sin estilos que con excepción del título de la nota, de mayor tamaño y en negrita, es similar al de AudioNota.



Aunque la página de Sundry Notes tiene un diseño de papel pautado, no podemos escribir directamente. Para añadir un elemento tenemos que mantener apretado el dedo y seleccionar el tipo en el menú circular.

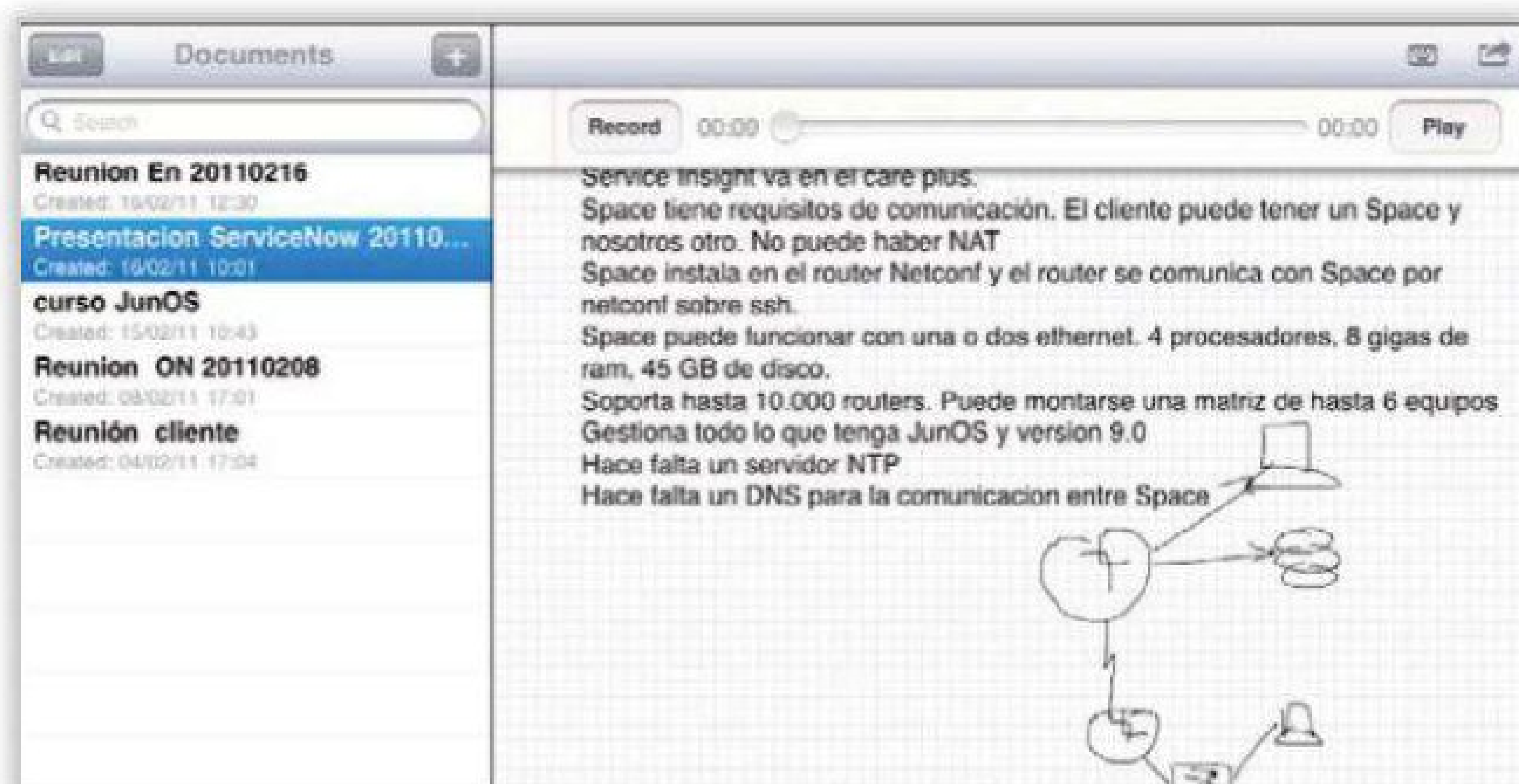
En este caso no aparece al lado de cada párrafo el tiempo de la grabación pero durante la reproducción sí podemos pulsar sobre cualquier línea para que la pista de audio salte a dicho punto.

SoundNote al igual que con AudioNota permite añadir bocetos a nuestras notas y aunque la herramienta es similar, un lápiz negro con un grosor de un pixel, nos parece más cómoda la versión de SoundNote porque al activarse cambia el fondo de las líneas horizontales a una cuadrícula que es más cómoda para hacer esquemas y sobre todo porque usando dos dedos podemos ampliar y reducir la imagen para dibujar los detalles con precisión pero sin perder la visión global.

El cambio de modo es más sencillo en esta aplicación que en AudioNota, sólo tenemos un botón en la parte superior que cambia de forma entre un teclado y un lápiz para indicar el modo de trabajo. El desplazamiento por el documento podemos hacerlo en cualquier momento arrastrando con dos dedos.

Otro punto similar es la forma de guardar y compartir los documentos. Estos se guardan internamente en el iPad y podemos compartirlos enviándolos por correo o activando el servidor web incluido en el programa y accediendo desde nuestro ordenador. Además la nueva versión de este programa permite compartirlos a través de iTunes cuando lo conectamos por USB a nuestro ordenador.

En todos los casos podemos compartir la nota sin o con sonido. En el primer caso se recibirá el texto puro más un PDF con el documento dibujado en la hoja, con una indicación del tiempo de inicio del sonido asociado y las imágenes que hayamos añadido con la herramienta de boceto. Si elegimos enviar el sonido este se incluirá junto con los anteriores datos en formato MP4 con la extensión m4a.



Aunque tenga unas características muy similares a AudioNota, SoundNote destaca por su herramienta de dibujo, más cómoda de manejo y con un fondo cuadriculado que ayuda para hacer esquemas y bocetos similares.

Plasmar tus ideas

Un último tipo de aplicaciones de notas son las pensadas para que podamos plasmar nuestras ideas, ya sea el argumento de una novela, un dibujo del nuevo armario que queremos hacer, un gráfico de nuestras previsiones de ventas o tararear el estribillo de una nueva canción.

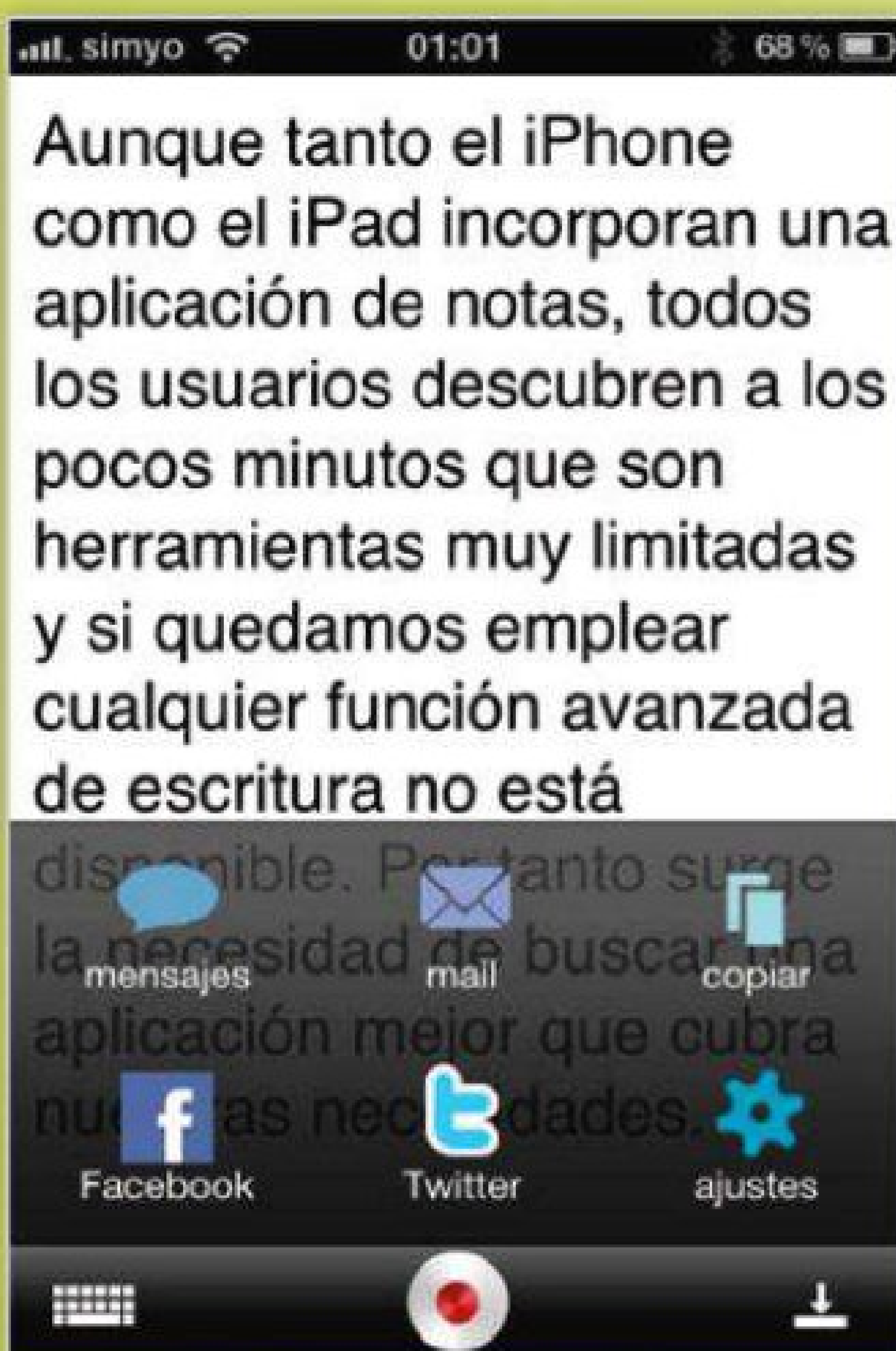


Díctale al iPhone

AUNQUE SON MUY CÓMODOS DE LLEVAR, HAY QUE RECONOCER QUE EL IPAD Y SOBRE TODO EL IPHONE no son las herramientas más cómodas para escribir y si además no tienes mucha destreza con los dedos, el intentar tomar notas con algo de rapidez puede ser algo irrealizable.

Una alternativa gratuita que puedes probar en estos casos es Dragon Dictation (gratuito; **http://tinyurl.com/34dac9x**). Esta aplicación está desarrollada por Nuance, empresa que tiene en el mercado un completo conjunto de soluciones de reconocimiento de voz de contrastada calidad para entornos Windows y Macintosh, aunque para Macintosh sólo están disponibles en inglés.

El programa que han desarrollado para el iPhone e iPad tiene un funcionamiento muy sencillo: lo arrancamos, pulsamos el botón de grabación y empezamos a hablar claramente cerca del micrófono. El programa reconocerá la voz y la convertirá automáticamente en texto. Una vez acabado el dictado podemos copiar el texto y pegarlo en nuestro programa de notas o en mensaje de correo electrónico.



El reconocimiento de Dragon Dictation depende del tipo de voz, entonación y ruido de fondo, pero con un poco de cuidado es posible lograr que reconozca correctamente la mayoría de las frases.

El dictado hay que realizarlo en condiciones de bajo sonido ambiente. Además hay que hablar cerca del micrófono, a una velocidad más o menos constante, que no sea excesivamente rápida, y vocalizando bien. Cumpliendo estas condiciones en pantalla nos aparecerá el texto de las frases que hayamos dictado.

Esta es al menos la teoría, porque los resultados obtenidos en nuestras pruebas fueron variables. Hay personas para las que el texto obtenido comparado con lo que habían dictado era pura coincidencia, mientras que con otros usuarios el texto tenía un resultado suficientemente parecido como para ser utilizable, aunque en cualquier caso siempre hay que hacer una corrección manual del texto.

Realmente el programa no incorpora toda la lógica y algoritmos necesarios para la conversión, sino que utiliza la conexión a Internet para conectarse a los servidores de Nuance y realizar la interpretación. El programa permite grabar un minuto seguido, tras lo cual se detiene para enviar los datos al servidor y realizar la conversión y tenemos que volver a a arrancarlo para grabar otro minuto y así sucesivamente. También podemos parar antes la grabación pulsando el botón correspondiente o bien configurar la aplicación para que detecte cuando dejamos de hablar.

Para corregir el resultado de la conversión, cuando encontremos una palabra incorrecta, pulsamos sobre ella y aparecerá un menú que nos permitirá seleccionar una de las palabras alternativas que nos ofrece el programa, el mismo menú también nos permite borrarla y además podemos usar los botones inferiores: uno de ellos muestra un teclado para corregir la palabra escribiendo la correcta y el otro es el botón de grabación que nos permite volver a grabar la palabra que tengamos marcada para que el programa la entienda mejor y sustituya la anterior.

Después de hacer todas las correcciones podemos utilizar el texto obtenido. Una de las opciones nos permite enviarlo por un mensaje de correo electrónico, otra enviarlo en el cuerpo un SMS, también tenemos opciones sociales y podemos publicar el texto en nuestro muro de Facebook o en la cuenta de Twitter y finalmente se queda automáticamente copiado el portapapeles para que podamos pegarlo dentro de cualquier aplicación en el iPhone o iPad.

Una limitación es que no guarda el sonido del dictado y si en la revisión encontramos una frase ininteligible y no recordamos lo que habíamos dicho, no podremos recuperarlo.

La ventaja de Dragon Dictation es que es gratuito y por tanto puedes probarlo sin problemas. Si te funciona con tu voz, estupendo. Si no, puedes borrarlo sin que te suponga un daño económico.

AudioNota o SoundNote podrían aplicarse a esta función, pero existen algunos programas que permiten dar más rienda suelta a tu imaginación.

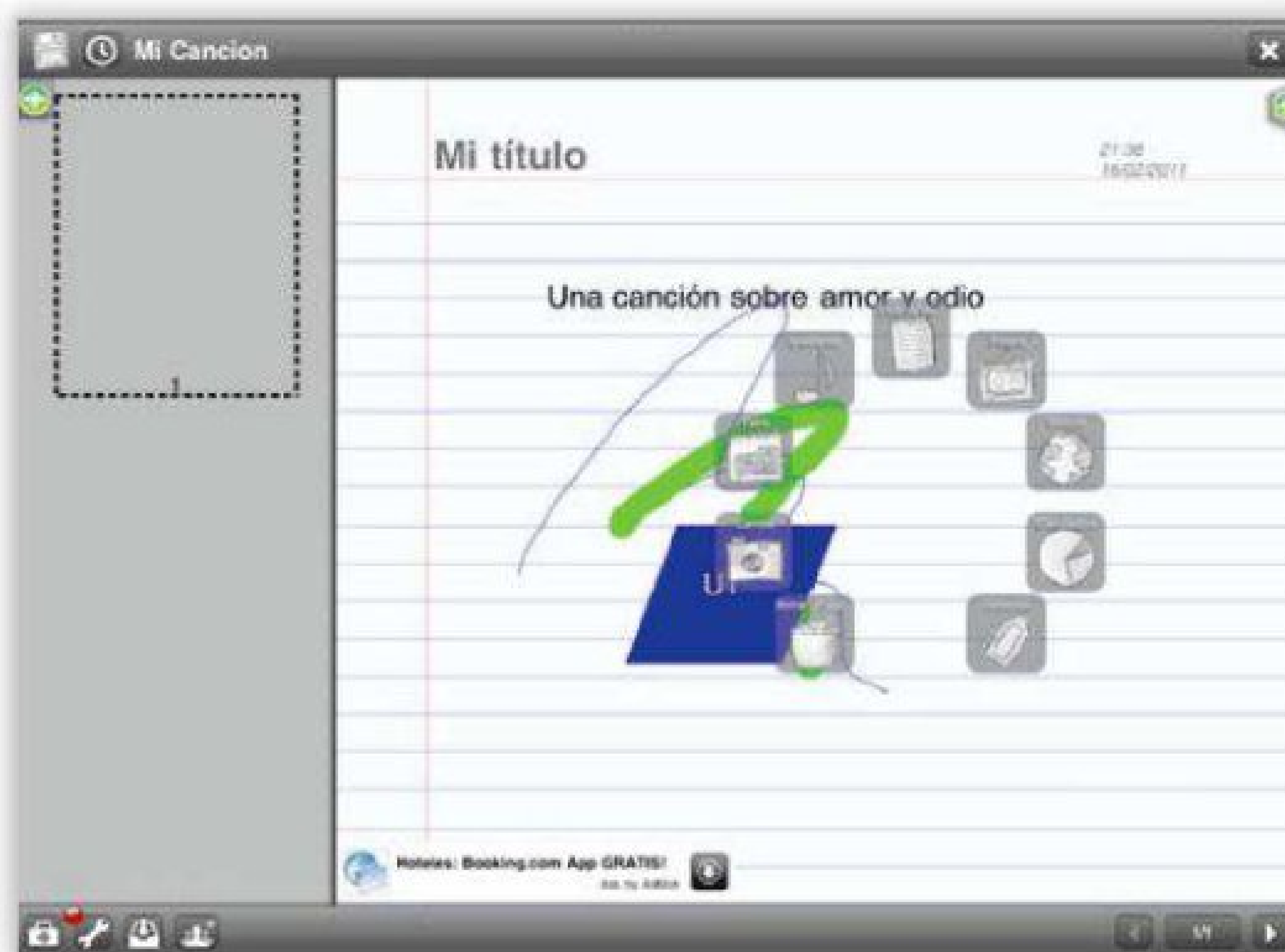


Sundry Notes. Este programa (gratuito; **http://tinyurl.com/5v2dj99**) es una de estas aplicaciones creativas. Su interfaz muestra una hoja de papel pautado similar a la de AudioNota o SoundNote, pero al contrario que en estos programas no es posible pulsar con el dedo y ponerse a escribir una nota inmediatamente.

Previamente tenemos que crear un objeto al estilo de los programas de autoedición. Para ello pulsamos con el dedo en la pantalla hasta que aparezca un círculo con nueve opciones. Cada una de ellas nos permite crear un tipo de elemento: texto, dibujo con el dedo, una captura de una página web o de la wikipedia, un símbolo, una foto del carrete o de la cámara, una tabla o una grabación de sonido. Al elegir y dejar de pulsar el objeto elegido aparece en la posición donde hayamos pulsado.

En el caso de los recuadros de texto podemos elegir un tipo de letra, tamaño y estilo pero estos parámetros se aplican a todo el recuadro de texto. Por tanto podemos tener una frase de un tipo y otra con otro estilo o tipo de letra pero no mezclarlos en el mismo bloque.

Los dibujos a mano alzada ofrecen lápices, bolígrafos y rotuladores de colores y un marcador amarillo fluorescente además de diversas figuras geométricas y la opción web permite abrir una página con el navegador incorporado y seleccionar un área con dos dedos que se captura como imagen, incluso si es texto, y se incorpora al documento como elemento gráfico.



Las grabaciones de audio son los únicos elementos que no se incluyen al exportar el trabajo como documento PDF. Para pasarlas a nuestro ordenador hay que pulsar sobre cada una y en el icono del cajón seleccionar su exportación como archivos .caf.

Otra de las herramientas es la de grabación de sonido. Cuando creamos un objeto de este tipo el programa empieza a grabar inmediatamente y en pantalla aparece una barra indicando la grabación (no muestra el nivel del sonido) y al terminar aparece un pequeño icono con forma de altavoz haciendo referencia al sonido y si lo pulsamos vuelve a aparecer el mismo panel que nos permite reproducir el sonido así como añadir más tomas a la grabación.

El resultado de todas estas operaciones es un documento multimedia que además de ver en el iPhone o iPad podemos compartir de diversas formas. El texto aparece automáticamente en la lista de documentos de iTunes asociados a esta aplicación. Además podemos guardar el documento con todo su contenido y formato, con excepción del sonido, con un documento PDF y también podemos exportar a iTunes cada uno de los elementos, por ejemplo las grabaciones como archivos caf, los dibujos como imágenes png, etc. Para exportarlos individualmente hay que pulsar en el botón con forma de cajón que tiene cada objeto en el menú de botones que se muestra cuando pulsamos sobre él.

Si tenemos varios dispositivos con esta aplicación instalada, el programa permite sincronizar los contenidos de ambas a través de Internet. La información se copia desde uno de los dispositivos al servidor y desde este al otro cuando lo sincronizamos.

Otra operación disponible es la cooperación de varios usuarios conectados en la misma red local y con la aplicación arrancada. En ese caso, todos pueden, previa autorización, trabajar en la misma nota añadiendo o editando cada usuario uno de los elementos.

El programa incluye un documento ya creado que es un pequeña guía sobre su forma de funcionamiento y curiosamente aunque la aplicación está en español, está guía está en inglés pero es muy sencilla de seguir y recomendable ya que explica algunas operaciones sencillas pero que hasta que no se conocen pueden causar confusión. Por ejemplo siempre que pulsamos una vez en un objeto el programa se pone en modo de edición, por ejemplo en un campo de texto nos permite añadir más frases, y si queremos moverlo hay que pulsar con dos dedos y arrastrar.

La versión gratuita es totalmente funcional pero incluye bandas de publicidad en la parte inferior y al exportar un documento como PDF añade el mensaje "Created with Sundry Notes for the iPad/iPhone" en la parte inferior. Si quieres evitar estas dos publicidades puedes adquirir la versión Pro (2,39 EUR; **http://tinyurl.com/5rcpg3x**) con las mismas funciones pero sin estos anuncios. iP

FERNANDO GARCÍA (**fgarcia@idg.es**) es colaborador de iPhoneWorld.

Veredicto: elegir por funcionalidad

DEPENDIENDO DEL USO QUE ESTÉS BUSCANDO, UN PROGRAMA SERÁ MÁS RECOMENDABLE QUE OTRO. Para los que quieren ante todo una aplicación para tomar notas de reuniones y usarlas posteriormente para crear el acta o revisar la lista de tareas que se ha indicado, las más indicadas son AudioNota y SoundNote. Entre las dos, preferimos SoundNote por ser más sencillo de usar, los modos de mano y texto de AudioNota no son demasiado intuitivos y cuando se pulsa el botón de grabación no arranca realmente la grabación sino que se activa la barra correspondiente y hay que pulsar el botón rojo para iniciarla realmente. A cambio, muestra la duración y el nivel del sonido, elementos de los que carece SoundNote.

La diferencia fundamental en nuestro caso, es la mayor versatilidad del modo de boceto, con su capacidad de hacer zoom y desplazarse por todo el dibujo. Otra diferencia en ese modo de boceto es el borrado cuando nos hemos equivocado. En **AudioNota** aparecen dos botones azules en la parte inferior que permiten ir deshaciendo y rehaciendo elementos del dibujo uno a uno. Esto significa que si queremos modificar una de las primeras líneas que trazamos hay que deshacer todas las posteriores y volver a dibujarlas. En cambio **SoundNote** nos permite pulsar unos segundos sobre cualquiera de las líneas y aparece un menú con el botón Delete que permite borrarla de forma independiente al resto de trazos.

Una característica ausente en ambos programas es la incorporación de imágenes externas. No tienen ninguna opción para abrir el álbum de fotos ni pegar la que hayamos copiado de otro programa.

No siempre queremos usar una aplicación de notas para tomar apuntes de una reunión. En muchos casos nos interesa anotar ideas, bocetos de proyectos o incluso artículos como este que estás leyendo y poder trabajar con ellos en cualquier lugar para aprovechar esos cinco minutos sueltos. **Evernote** es la aplicación más popular para esta función y sus herramientas, incluyendo la posibilidad de compartir notas con grupos cerrados de usuarios, cubren las necesidades de la mayoría de usuarios. **Springpad** es más versátil y puede usarse en general como aplicación para organizarnos, no sólo para tomar notas y su interfaz nos resulta algo más atractiva visualmente y de uso, aunque esto es una opinión personal.

Finalmente **Sundry Notes** no es una aplicación para todo el mundo, pero si tienes una mente creativa es posible que se convierta en uno de los programas que pueblan tu iPhone o iPad, aunque posiblemente también tengas alguna de las aplicaciones comentadas previamente.

¡RENOVADO!

Más atractiva y más práctica

Nueva cabecera con una imagen más dinámica

Aplicaciones para iPad p.48 Portátil Sony Vaio 3D con Intel Core p.92

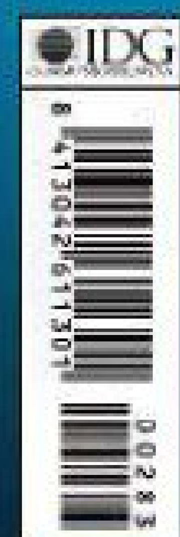
PCWorld ESPAÑA

Nº 284 • MARZO 2011 • WWW.PCWORLD.ES • 3,95 €

SOLUCIONES DE SEGURIDAD
12 suites de seguridad y 12 antivirus. p. 36

DE LA RED DIRECTO A TU SALÓN
Analizamos 6 WebTV y su amplia oferta de servicios. p. 70

TIENDAS DE APLICACIONES
Para tu Android, Apple, Blackberry Nokia, Palm y Windows. p. 102



All-in-One
SENSACIÓN TÁCTIL

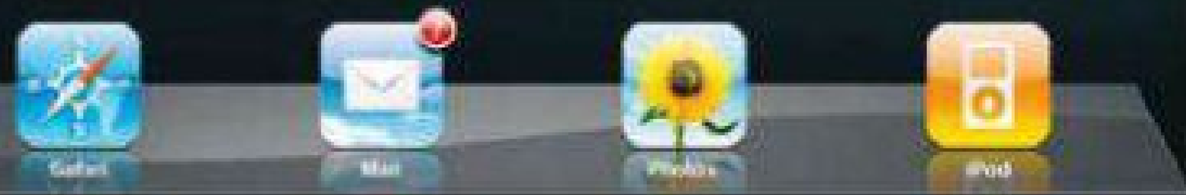
EVITA EL EXCESO DE TRÁFICO EN TU RED p.108 CÓMO GESTIONAR TU REPUTACIÓN ON-LINE p.96

Guías para elegir la mejor opción de compra

Trucos al alcance de todos

Análisis de lo último en tecnología

iPad World



Por Adolfo Añino iphoneworld@idg.es

Aplicaciones de trabajo y también de ocio

Existe una buena cantidad de aplicaciones de caracter profesional que van más allá de las consideradas meramente como aplicables al ámbito de la ofimática u otros dominios más convencionales. En esta sección te descubrimos algunas de estar perlas, centradas en el mundo de la fotografía y también del dieño CAD/CAM.
Por otra parte también te presentamos algunas opciones interesantes de librerías que van más allá de lo que puedes obtener actualmente a través de la tienda iBooks, junto con una funda que dará a tu iPad un toque especial.
Para completar la sección de este mes te ofrecemos algunas propuestas de ocio interesantes centradas específicamente en el mundo de la música, donde el iPad también es un dispositivo cada vez más atractivo.

Aplicaciones profesionales para el iPad

Aunque todavía hay una idea preconcebida de que el iPad es para el ocio e Internet (y quizá para leer libros), es un dispositivo que cada día se utiliza más en la empresa por su versatilidad y tamaño. A continuación te mostramos algunas aplicaciones que pueden hacer la vida más fácil a ingenieros, arquitectos, fotógrafos, directores de proyectos y otros profesionales.



Capture Pilot

Phase One, la compañía fabricante de cámaras de medio formato, respaldos digitales y el software de procesamiento de imágenes Capture One, ha desarrollado la aplicación gratuita Capture Pilot. Con Capture Pilot instalado en un iPad (o en un iPhone o iPod touch) y una red Wi-Fi local, se pueden ver en tiempo real las fotografías (en formato RAW, TIFF o JPG) hechas con una cámara DSLR conectada a un ordenador con el software Capture One, así como las modificaciones que se vayan haciendo a cada foto.

Las instantáneas se pueden ver a pantalla completa, se puede hacer zoom hasta un 200% y comprobar su histograma. Esta aplicación puede resultar muy útil para los profesionales de la fotografía que trabajan en estudio, con la cámara conectada al ordenador (*tethering*), y que quieren mostrar el resultado al cliente en tiempo real.

Web: www.phaseone.com ■ App Store: http://bit.ly/gNslsu ■ Precio: Gratuita

Autocad WS

La gran noticia de 2010 para los arquitectos e ingenieros que trabajan con Macintosh fue el regreso de Autocad, el software de CAD más utilizado en nuestro país, al sistema operativo de Apple. Autocad para Mac no llegó solo, ya que Autodesk desarrolló también Autocad WS, una aplicación gratuita para el iPad, el iPhone y el iPod touch.

Con Autocad WS se pueden ver planos en el iPad, editarlos y compartirlos en red con las personas que decida el usuario. Soporta los formatos DWG, DXF, JPG, GIF, TIF, PNG, etc. La última versión analizada (la 1.1), permite además acceder a planos recibidos como archivos adjuntos por correo electrónico y trabajar sin conexión a Internet.

Los archivos a los que se quiera tener acceso, hay que subirlos a **www.autocadws.com**, web en la que hay que darse de alta (es gratuito).

Web: www.autocadws.com
App Store: http://bit.ly/coCQOQ
Precio: Gratuita





Balanced Scorecard for iPad

Business & Strategy ha desarrollado la primera aplicación para el iPad de Cuadro de Mando Integral (Balanced Scorecard). El Cuadro de Mando es una herramienta de administración de empresas que mide las actividades de una compañía en función de su estrategia, desde distintas perspectivas: financiera, clientes, procesos internos y recursos humanos.

BSC-i es una aplicación de manejo sencillo que permite definir los objetivos estratégicos, identificar los indicadores clave y asignarles un responsable, comparar los valores objetivo con los reales y analizar desviaciones. Se pueden generar informes por mes y perspectiva y permite exportarlos a PDF y enviarlos por email.

Web: http://bsc-i.net
App Store: http://bit.ly/gQaDRP
Precio: 20 EUR



DJAY

Aunque DJAY puede entrar dentro de la categoría de aplicaciones profesionales, es obvio que cualquiera puede sentir la tentación de hacer de pinchadiscos en una fiesta o en sus ratos de ocio.

DJAY for iPad es una excelente aplicación que convierte al dispositivo de Apple en una mesa profesional de DJ. Tiene acceso directo a la biblioteca de iTunes, permite hacer scratching colocando dos dedos sobre el disco (lo sincroniza con el ritmo de la canción), muestra las ondas de audio de las canciones (lo que facilita preparar transiciones), se pueden grabar las sesiones en formato WAV o AIFF, tiene una función de auto-mezcla, detecta automáticamente el beat y el tempo de las canciones, tiene controles de ecualización, etc.

La música se puede transmitir a cualquier dispositivo compatible con la tecnología AirPlay de Apple, y la aplicación también funciona en segundo plano, por lo que se puede seguir utilizando el iPad para otras cosas mientras suena la música.

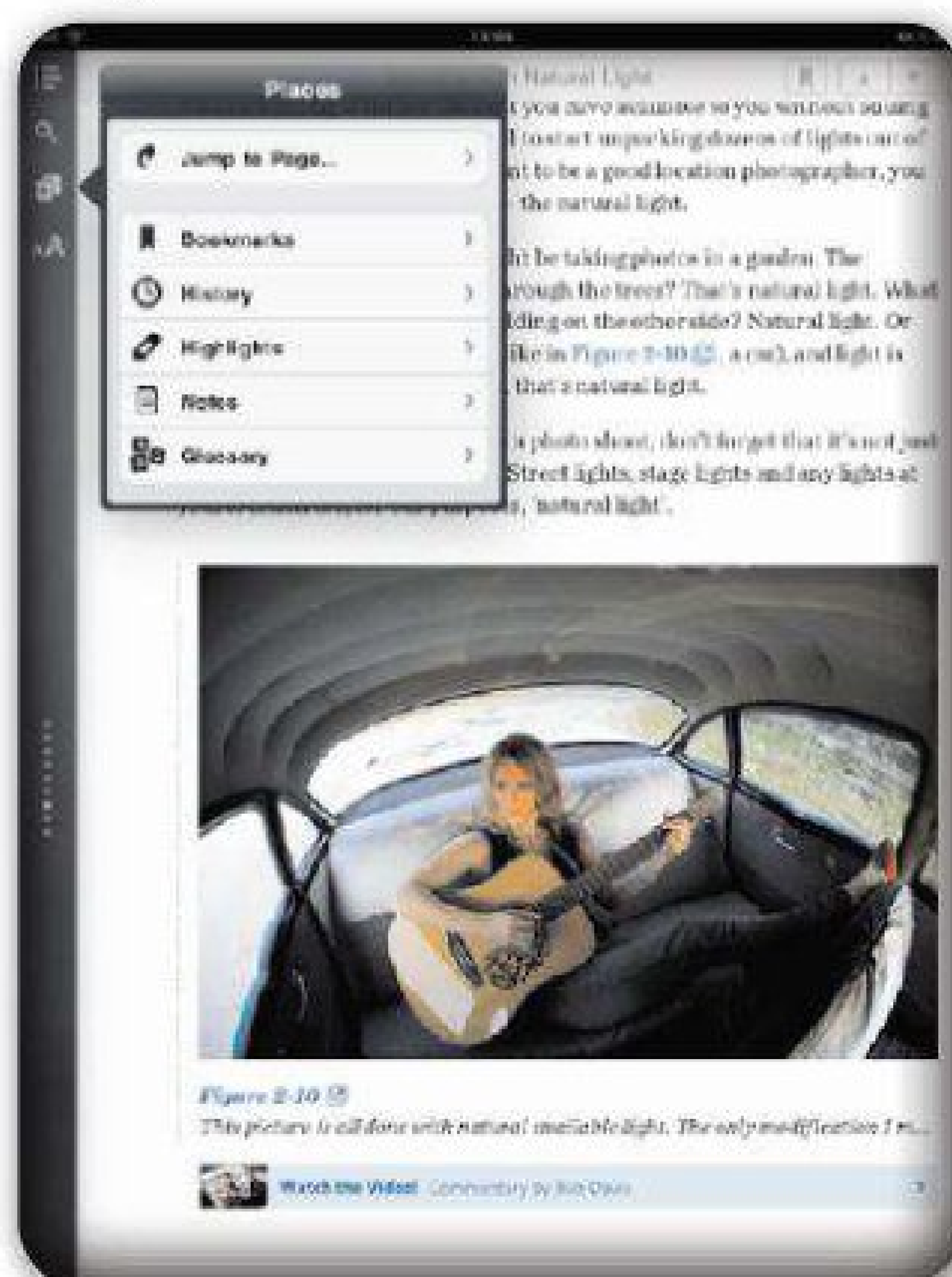
Web: www.algoriddim.com/djay-ipad
App Store: http://bit.ly/eWICuF
Precio: 16 EUR



Libros de texto digitales: "lights, camera, capture"

InkLing es una plataforma (en inglés) de libros de texto interactivos para el iPad. Los libros se pueden comprar por capítulos o completos, permite compartir notas con los compañeros de clase en tiempo real (así se puede preparar un trabajo sin tener que reunirse físicamente) y tiene las principales características de las revistas y libros interactivos en el iPad: búsquedas, acceso inmediato a una página, glosario de términos, zoom, extras multimedia como vídeos, etc.

Del material disponible en Inkling, quizá el libro más interesante es Lights, Camera, Capture, un manual de fotografía sobre técnicas de iluminación para fotógrafos digitales, escrito por Bob Davis y editado por Wiley.



Las ventajas respecto del manual impreso en papel son el poder ver los vídeos del making of de cada fotografía con los comentarios del autor, poder ampliar las fotografías, acceder al instante al glosario de términos, poder dejar notas a lo largo del texto, etc. La característica más destacable es que permite interactuar en las fotografías comprobando, por ejemplo, como afecta a una imagen la modificación del parámetro 'f' (apertura).

No es el mejor libro de iluminación (y está en ingles), pero, por su precio y características, es una muy buena compra para cualquier fotógrafo aficionado que quiera aprender sobre iluminación.



Web: www.inkling.com/wiley_lcc
App Store: http://bit.ly/gQaDRP
Precio: 6 EUR

LIBROS Y REVISTAS EN ESPAÑOL



iMAG

iMAG es una revista de estilo, tendencias y tecnología que aprovecha las ventajas de soportes digitales como el iPad y la plataforma de contenidos digitales de Adobe.

Es la primera revista en castellano desarrollada exclusivamente para los medios digitales y, aunque en el momento de escribir este artículo aún no estaba disponible el número 1, está disponible el número 0 (gratuito), que es una muestra del potencial de la revista y que invita a pensar que estamos ante la primera revista digital en español que puede plantar cara a Wired o incluso a Project.

Web: http://imag.com.es/
App Store: http://bit.ly/e8lp2K

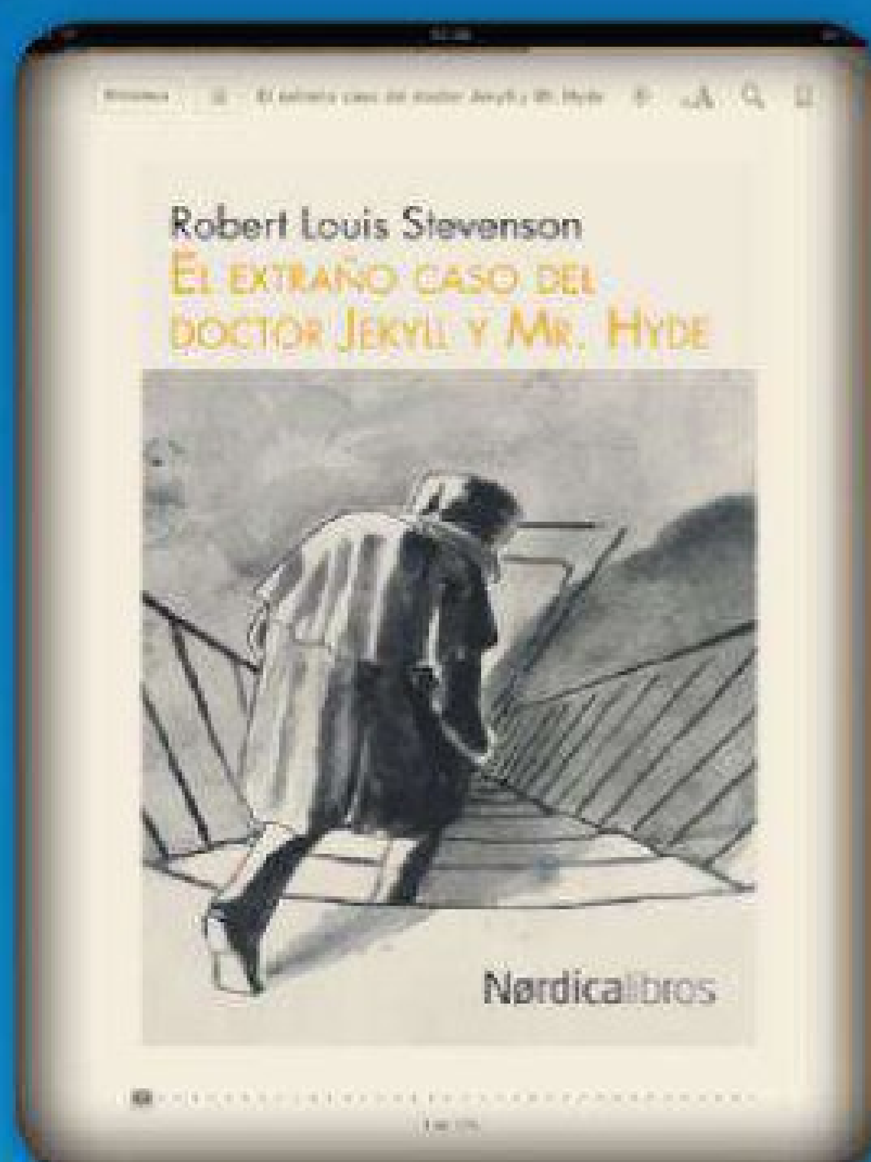
Musa a las 9



Tenemos que celebrar el nacimiento de una nueva editorial exclusivamente digital, Musa a las 9, que vende en formato ePub y mobi –el de Kindle–, libros de Blanca Riestra, Ernesto Pérez Zúñiga y clásicos de Washington Irving, Charles Baudelaire o Nathaniel Hawthorne.

La oferta está dividida en seis colecciones: narrativa breve, infantil y juvenil, literatura de viajes, narrativa y poesía. Los libros cuestan entre 3 y 6 euros (se descargan en los dos formatos comentados por el mismo precio), pero también existe la opción de leerlos en línea, por 1,5 o 3,5 euros.

Web: www.musaalas9.com



Nórdica Libros

Las editoriales independientes se animan a lanzar sus libros en formato digital. Este es el caso de Nórdica Libros, famosa por sus exquisitos libros ilustrados, que acaba de entrar en el iPad por medio de una aplicación y de su primer libro en formato ePub.

La aplicación gratuita permite al usuario ver todas las novedades de la editorial, acceder a las primeras páginas de los libros y ver vídeos de entrevistas a escritores e ilustradores.

También han publicado El extraño caso del doctor Jekyll y Mr. Hyde, de Robert Louis Stevenson y con ilustraciones de Marta Gómez-Pintado, en formato ePub (compatible con el iPad e iBooks). Se puede descargar de su web y tiene como principales características la posibilidad de ver las ilustraciones a pantalla completa, un curioso vídeo promocional o "booktrailer" y la narración del primer capítulo en audio.

Web: www.nordicalibros.com
App Store: http://bit.ly/fdHJ4P
Precio: Gratuita

Imágenes impresionantes

The Guardian EyeWitness es una aplicación desarrollada por el periódico inglés en colaboración con Canon, que muestra cada día una imagen espectacular sobre temas de actualidad. Con cada imagen se incluye un texto explicativo de la misma, así como información técnica de cómo se ha hecho. Las fotografías se pueden compartir por correo electrónico, Twitter o Facebook y se pueden guardar marcándolas como favoritas. También tiene la posibilidad de ver todas las fotos como pase de diapositivas.



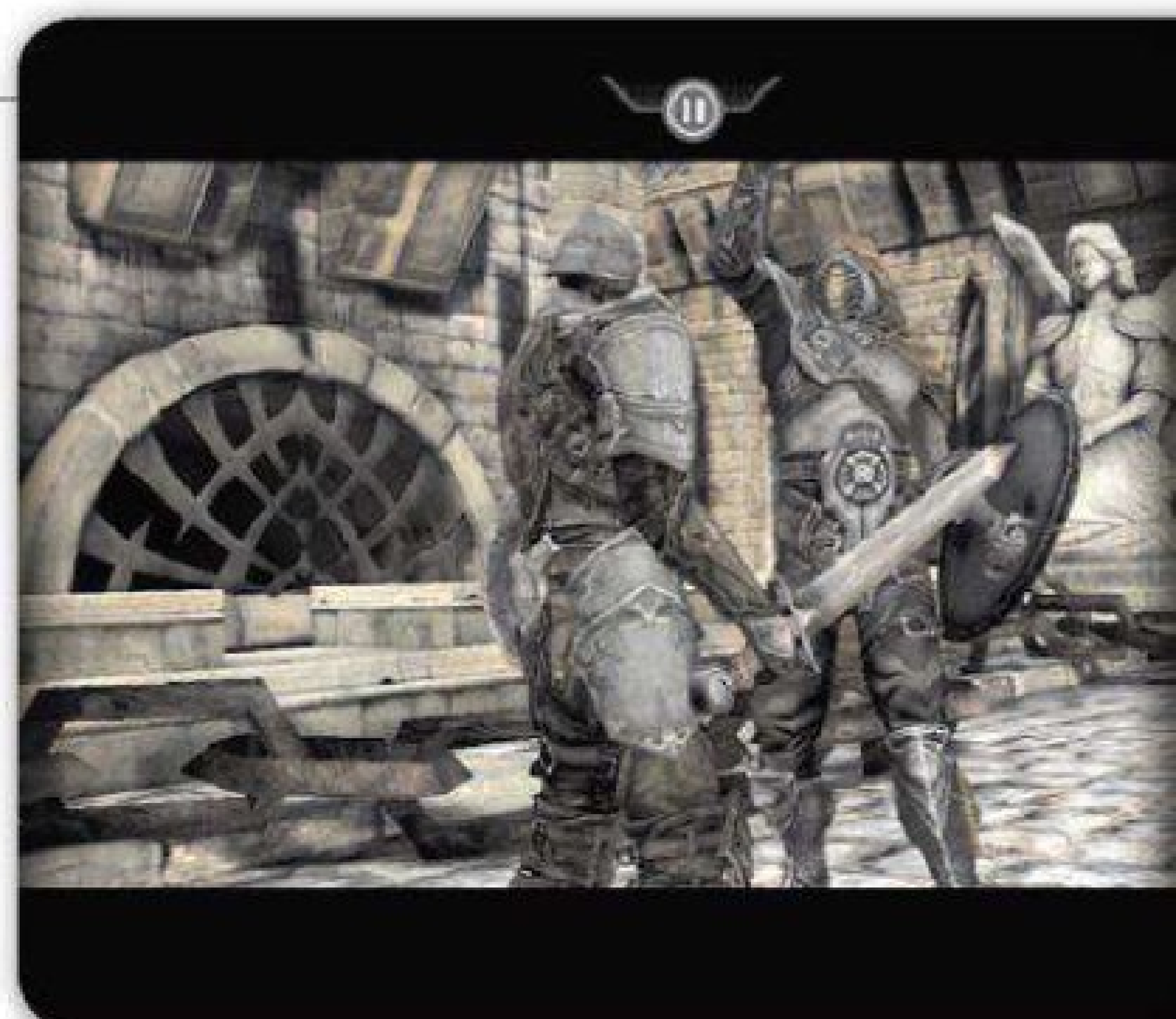
App Store: **http://bit.ly/94LN0f**
Precio: **Gratuita**

Infinity Blade

El juego estrella de EPIC Games y ChAIR Entertainment es, sin duda, Infinity Blade. Esta aventura RPG, con unos gráficos excelentes (tecnología Unreal Engine 3), nos presenta a un guerrero que venga la muerte de su padre, luchando a espada con distintos oponentes hasta llegar a superar al último y más importante de ellos.

Los controles táctiles (uso de la espada y del escudo protector, movimientos para esquivar golpes, etc.) funcionan a la perfección y, aunque puede resultar un poco repetitivo y con poca libertad de movimiento para el jugador, es realmente adictivo y da mucho para el precio que tiene (no nos equivoquemos: no es comparable a otros juegos RPG de consolas, pero sólo cuesta 4,99 EUR).

Web: **www.epicgames.com/infinityblade**
App Store: **http://bit.ly/e4rVAo**
Precio: **4,99 EUR**



Accesorios para tu iPad

Funda de Moleskine

Moleskine ha añadido a su catálogo de productos de papelería (libretas, agendas, etc.), una elegante funda para el iPad que reproduce el diseño de las clásicas libretas de la marca de origen italiano.

El exterior es negro con la típica goma elástica y esquinas redondeadas sello de la casa. El interior está forrado de ante beige; tiene a la izquierda el compartimento de piel para el iPad y a la derecha un bloc de notas intercambiable. El iPad tiene siempre sus conexiones accesibles y el bloc se puede colocar en sentido inverso, para facilitar la escritura a los zurdos.

Web: **www.moleskine.com**
Fundas de Moleskine para iPod e iPad: **http://bit.ly/b3wjVx**
Precio: **85 EUR**



Otras aplicaciones

Comunidad de Madrid





Las administraciones públicas también empiezan a desarrollar aplicaciones para el iPad, ya que tratan de estar cerca del ciudadano de todas las maneras posibles. Así, la Comunidad de Madrid tiene una aplicación gratuita que divide su contenido en cuatro partes: "Puntos de Interés" permite conocer sobre un plano qué lugares están cerca de nuestra posición (aeropuertos, atención al ciudadano, cines, colegios, etc.) y muestra la ruta a seguir para llegar hasta ellos; "Presidencia" presenta las últimas noticias sobre la Presidenta de la Comunidad con vídeos, fotos, etc.; Madrid.org es la web oficial de la Comunidad de Madrid, en la que podemos consultar todo tipo de temas (empleo, transporte, vivienda); Actualidad incluye las últimas noticias relacionadas con la Comunidad de Madrid.

Web: **www.madrid.org**
App Store: **http://bit.ly/blIHju**
Precio: **Gratuita**

¿Vinilos en el iPad?

No, no se pueden reproducir vinilos en el iPad, pero siempre hay formas de vender un producto y hacerlo más atractivo. Ahora que han vuelto los vinilos, algunas discográficas como Tapete Records, Merge Records, Matador, etc., venden los discos de vinilo junto a un cupón para poder descargar el álbum de su web en formato mp3 y, en muchos casos, incluyen el libreto del disco en formato PDF.

De esta manera, se puede disfrutar el vinilo en el tocadiscos y el formato digital en dispositivos como el iPad (podemos escuchar la música y ver el libreto con fotografías, textos, etc., a pantalla completa). Como ejemplo, la última grabación de Lloyd Cole, Broken Record, editada en vinilo de 180gr, con carpeta abatible y cupón para descargar las canciones en formato digital y el libreto en PDF, se puede conseguir por tan sólo 14,99 EUR.

Web: **www.tapeterecords.de**
www.mergerecords.com
www.matadorrecords.com





Las "Store" de los sistemas móviles

Por sus tiendas... triunfarán



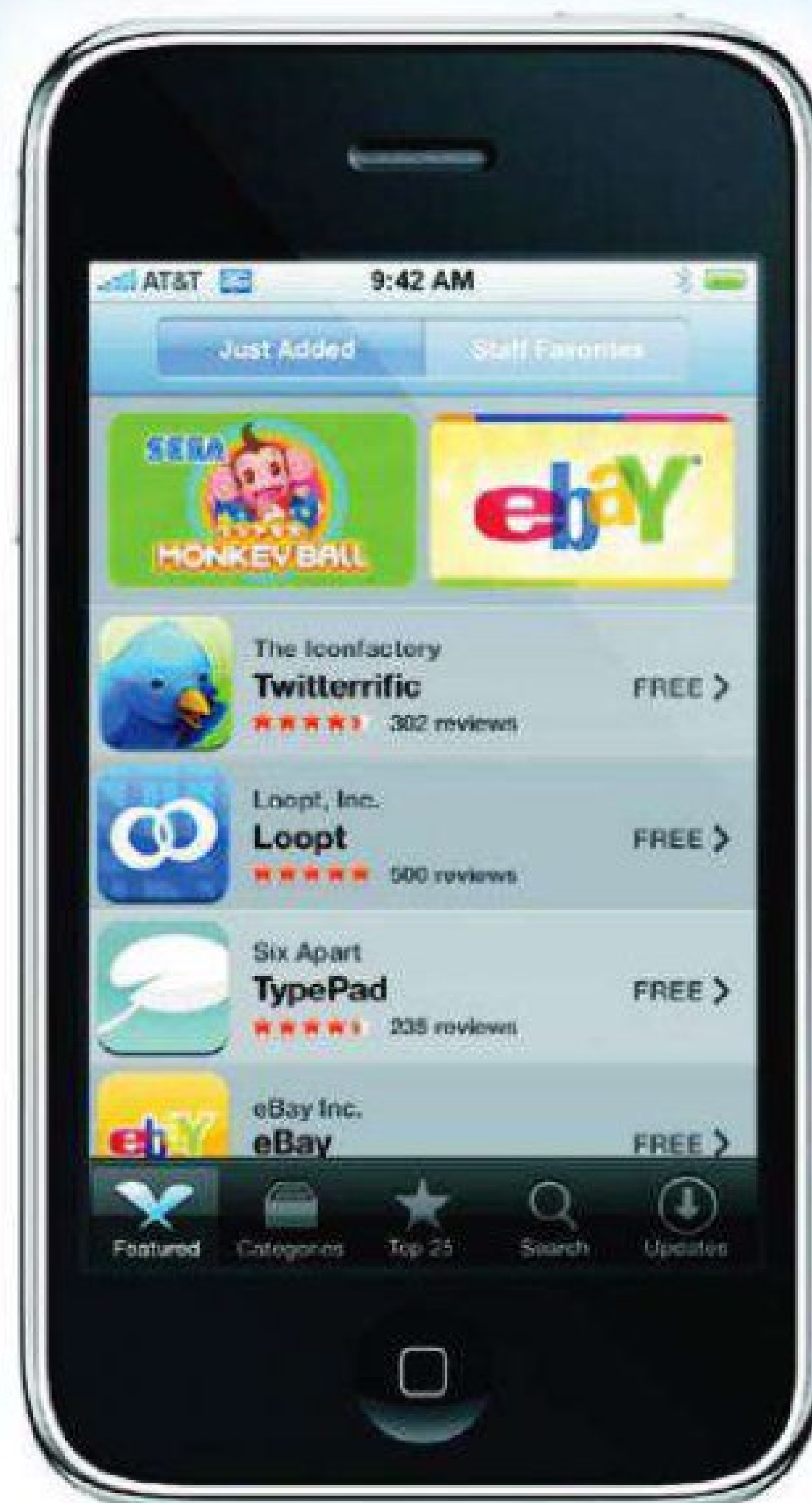
Las tiendas de aplicaciones han revolucionado el uso de los terminales móviles, hasta tal punto que muchos usuarios optan por una u otra plataforma en función de las aplicaciones disponibles, y de la gestión que ofrezcan de las mismas. La tienda App Store tiene un frente abierto de varios competidores que están haciendo las cosas francamente bien. Veamos cual es la situación actual de todas ellas.

Por Alfonso Casas

Fruto del uso que habitualmente hacemos de los terminales móviles que recibimos para evaluar, hemos querido plasmar en este reportaje nuestra experiencia en lo que se refiere a manejo de cada sistema operativo, basándonos en todo momento en la utilización de un terminal de última generación que corra con la última versión de cada sistema operativo. De esta forma, podemos contemplar el tipo de conexión que realiza el teléfono para conectarse a su respectiva tienda de aplicaciones en línea, lo sencillo o complicado que resulta encontrar determinadas aplicaciones, cómo se gestiona su descarga e instalación, así como la puntuación ofrecida por otros usuarios. Es fundamental recibir opiniones de la toda la comunidad que ya la tiene instalada o la han utilizado, así como otras alternativas de programas que ofrezcan un funcionamiento similar a la que estamos interesados. También es importante la forma en cómo se lleven a cabo las actualizaciones, una vez que se encuentran instaladas en nuestro dispositivo. Todo esto y mucho más, te lo contamos a continuación.

Gestión de cada tienda

El fenómeno estrenado por Apple con la App Store para el iPhone, nunca antes había tenido una repercusión parecida a nivel mundial. Sin duda, la compañía ha sido el ejemplo a seguir a la hora de ligar a su producto estrella, la tienda App Store, toda una completa familia de dispositivos que actualmente comercializa, hasta el punto de garantizarse el éxito de nuevos lanzamientos, como ha sucedido el iPad y más recientemente con la App Store para ordenadores Macintosh. No obstante, conviene recordar que Microsoft ya contaba anteriormente con su versión de sistema operativo móvil Windows Mobile asociado a su tienda MarketPlace, eso sí, muy enfocada al sector profesional y al despliegue de aplicaciones para empresa, y descuidando al usuario final y el mercado lúdico. Ahora intenta recuperar todo ese tiempo perdido.



App Store

DESARROLLADOR: APPLE

WEB: http://itunes.apple.com/es/browse

Muy conocida por todos, es accesible desde cualquier tipo de terminal móvil de Apple, véase iPod, iPhone y iPad, así como desde cualquier ordenador que tenga instalado iTunes, es posible acceder a los diferentes contenidos de vídeo, audio y por supuesto la inmensa cantidad de aplicaciones disponibles para iOS.

Apple recientemente ha ampliado la disponibilidad de aplicaciones dedicadas a sus equipos de sobremesa y portátiles, con un éxito rotundo en muy poco tiempo que le ha permitido alcanzar el millón de descargas solo el primer día que se puso en marcha.

Así, ya es posible manejar ciertas aplicaciones desarrolladas específicamente para entornos Mac OS X. Actualmente, la gestión de la tienda es de las más avanzadas, dado el tipo de filtrado que aplica la firma, para algunos desarrolladores algo intrusiva.

Desde todos los dispositivos, podemos recorrer las aplicaciones por géneros, realizar búsquedas con palabras clave y acceder a una descripción de la aplicación, a reseñas vertidas por otros usuarios antes de instalárnosla, y a las recomendaciones de Genius.

Junto a la información de la aplicación de la que estamos interesados, aparecen otras similares con el fin de poder afinar en nuestra elección. Además App Store avisa de las últimas actualizaciones.

El desarrollador recibe el 70% de los ingresos por ventas y no debe pagar ningún coste de distribución; sin embargo, es preciso que adquiera uno de los tres programas de desarrollo disponibles para poder subir aplicaciones a la App Store y Mac App Store. Apple, además, es quien aprueba las aplicaciones antes de que estén disponibles en su tienda. El precio de los programas de desarrolladores es de 75 y 225 EUR, en función de si se realiza el registro como individuo o empresa, o si se quieren distribuir aplicaciones "in-house". Además, la inscripción en los programas de desarrollo de pago también proporciona acceso a otros recursos de interés.

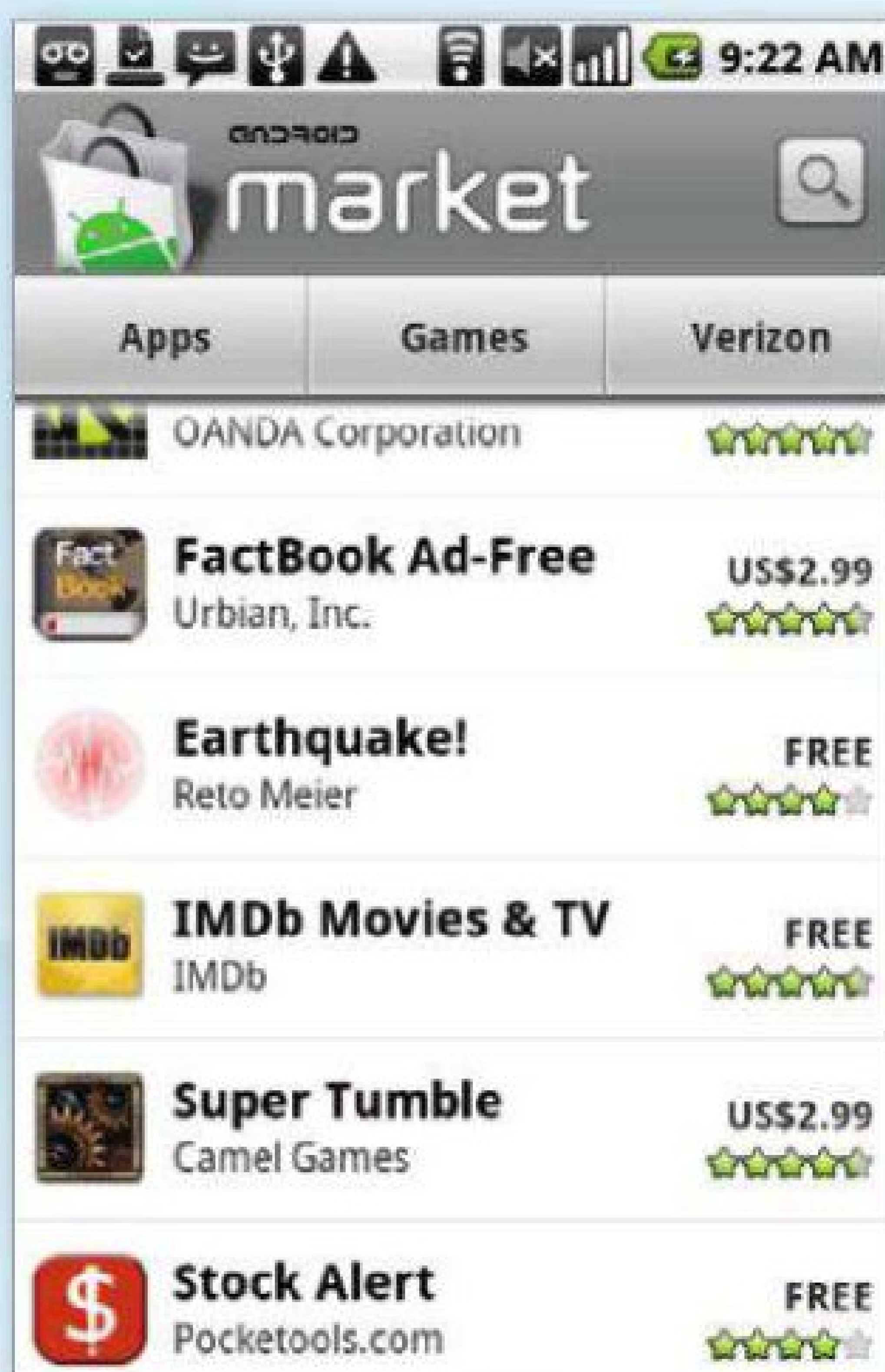
Por último, frente a las tiendas de sus competidores, puede presumir de la gran estabilidad que presentan las aplicaciones que se ponen a la venta, aspecto que deben mejorar el resto de tiendas.

Android Market

DESARROLLADOR: GOOGLE

WEB: www.android.com/market/

La interacción de Android con las herramientas Web de Google es lo más destacable de esta plataforma, además de su menor consumo de recursos, si bien necesita disponer permanentemente de una conexión de datos para ser completamente funcional. La tienda, muy similar a iTunes, cuenta ya con un gran abanico de aplicaciones.



Su gestión e instalación también es sencilla. Basta con darse de alta con una dirección de correo válida para poder acceder como usuario registrado. Con el paso del tiempo, hemos comprobado como su interfaz se ha vuelto muy gráfica e intuitiva. Una vez situado en la categoría deseada, basta con desplazarse hacia abajo para pasar de una aplicación a otra. Es posible iniciar la descarga e instalación en el teléfono de una de ellas, mientras se siguen consultando el resto. Todo se lleva a cabo en segundo plano, y mediante la ventana de gestión superior, el usuario recibe la información sobre si el proceso de instalación se ha realizado satisfactoriamente.

Recientemente, Google ha introducido en Android Market el sistema de filtro por edades, de forma que las nuevas aplicaciones incluyen una valoración de edad mínima recomendada. Poco a poco, la gestión de Android Market se ha optimizado hasta alcanzar un rango de satisfacción bastante alto para los clientes que habitualmente adquieren cualquier tipo de contenido.

La gran ventaja para el desarrollador que se lleva el 70% del precio de la aplicación que es de pago, es que no es necesario que Google apruebe las aplicaciones, sólo es preciso registrarse y subirlas. Para gestionarlas existe un sistema de puntuaciones similar al usado en Youtube.

Ovi Store

DESARROLLADOR: NOKIA

WEB: www.ovi.com/services

Symbian, el abanderado de Nokia hasta hace bien poco, intenta mantener el liderazgo de años anteriores, de lo que dan fe los más de 200 millones de terminales dotados con este sistema operativo. Su última versión hace hincapié en una pantalla de inicio completamente personalizable mediante "widgets", en la que cada uno de los contactos no sólo es representado por un número de teléfono, sino que integra información más personalizada. El acceso a su tienda on-line Ovi Store es posible desde más de 100 terminales de Nokia diferentes, incluidos los Symbian S60 y S40.

Ovi Store es una tienda individualizada, donde los contenidos cambian según la ubicación geográfica y las relaciones sociales del usuario, así como el país. Éste puede descargar las aplicaciones que sean relevantes por su posición y acceder a los contenidos que se compartan en su red social, pudiendo pagar con tarjeta de crédito o abonando el importe en la factura de teléfono.

El 70% de los ingresos se destinan a los desarrolladores, que para subir sus creaciones tienen que inscribirse. Tras dar el salto a Linux, colocándose junto con Android y Palm WebOS en el grupo de los sistemas operativos para móviles de código libre, parece haber despertado el interés de un mayor número de desarrolladores. Sin embargo, los últimos movimientos anunciados



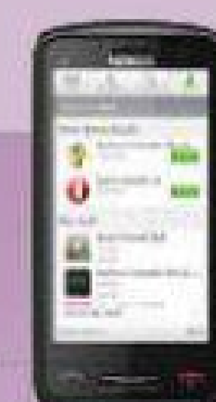
Otras alternativas

Aunque mucho menos extendidas y conocidas por la gente, no dejan de ser opciones a tener en cuenta. Se trata de plataformas como Moblin (Mobile Linux), impulsada por Samsung en algunos de sus terminales, OpenMoko, Maemo y LiMo (Linux Mobile). Moblin se basa en Linux y ha sido diseñado pensando en la nueva generación de dispositivos móviles. Presenta una experiencia para el usuario visualmente rica, acceso a redes sociales y a aplicaciones multimedia.

OPENMOKO es un proyecto desarrollado para crear una plataforma para smartphones con núcleo Linux, que proporciona a

Tiendas de Apps





	App Store	Android Market	Ovi Store
Desarrollador	Apple	Google	Nokia
Fecha de lanzamiento	Julio 2008	Octubre 2008	Mayo 2009
Forma de acceder	iTunes	Móvil y vía Web	Móvil y vía Web
Acceso vía Web	http://itunes.apple.com	www.android.com/market	https://store.ovi.com
Número de aplicaciones	Más de 300.000	Más de 10.000	Más de 5.500 en España
Tipos de aplicaciones	Gratis y de pago	Gratis y de pago (mayoría)	Gratis y de pago
Precio medio de las App	Entre 0,79 y 3,99 €	Entre 0 y 1 €	Entre 1 y 15 €

por Nokia de implementar el sistema operativo Windows Phone en sus terminales, deja tanto a la tienda, como a sus desarrolladores, en una situación de incertidumbre, sin saber qué futuro le espera a todo lo relacionado con Symbian.

Windows MarketPlace

DESARROLLADOR: MICROSOFT

WEB: https://marketplace.windowsphone.com

Sym Windows Mobile, el veterano sistema operativo para móviles de Microsoft, ha logrado resistir el paso del tiempo. Aunque una gran cantidad de los primeros smartphone se fundamentaron en esta plataforma, Microsoft no supo mantener una evolución natural de su sistema operativo, lo que concedió bastante ventaja a sus rivales.

Tras el regreso a finales del pasado año con su anunciada nueva versión de Windows Phone 7, y tras el esfuerzo por parte de los desarrolladores de tener que recompilar el código de los nuevos lanzamientos, la biblioteca se ha puesto al día en muy poco tiempo. Así, la tienda MarketPlace ya se encuentra ordenada por categorías, con aplicaciones clasificadas como las más vendidas, las aplicaciones nuevas, y las gratuitas.



Cada aplicación cuenta con una breve descripción, la calificación recibida, diversas capturas de pantalla y artículos relacionados. Desde este punto es posible instalarla o compartirla con otros usuarios. Todavía no se encuentra a la altura de la App Store, pero va por buen camino, con posibilidad de seguir navegando mientras la aplicación se instala en segundo plano.

Los usuarios de teléfonos anteriores basados en Windows Mobile 6.5, no tienen acceso a los desarrollos de esta tienda. El desarrollador, por su parte, cuenta con programas e instrucciones que facilitan la subida de las aplicaciones a la tienda, además de aumentar la protección frente a la copia de las mismas. No obstante, para participar en el programa debe pagar una cuota de 99 dólares.

Blackberry App World

DESARROLLADOR: RIM

WEB: www.blackberry.com/appworld

Fue presentada a mediados del año 2009, y aunque en un principio proliferaron rápidamente las aplicaciones de uso profesional, poco a poco se han diversificado las aplicaciones hasta ofrecer a día de hoy un amplio espectro de soluciones, entre las que caben destacar las de men-

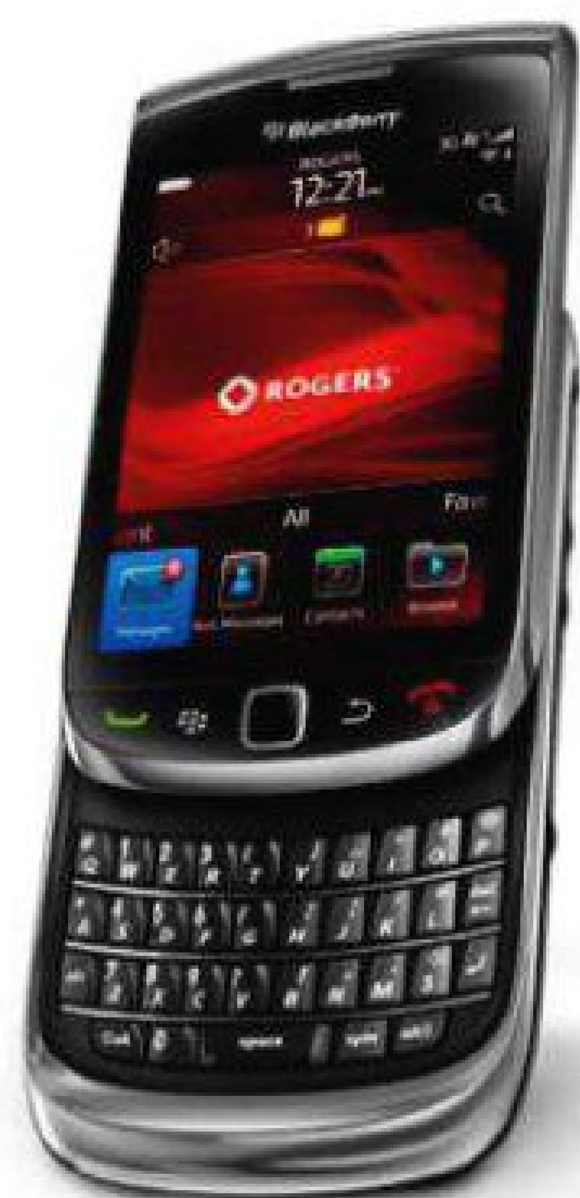
los desarrolladores y usuarios libertad para realizar cambios en el interfaz.

MAEMO, por su parte, es una plataforma de código abierto orientada a los dispositivos de mano que permite tener miles de aplicaciones abiertas, ejecutándose simultáneamente, siendo pionera en la ejecución de aplicaciones en modo multitarea, mientras se hace uso de las funciones habituales de un móvil. Por último, **LIMO** ha sido diseñado para smartphones. Es abierto y gratuito, y se abarata al no tener que pagar los costes que suponen las licencias.





Windows MarketPlace	Blackberry App Word	App Catalog
Microsoft	RIM	HP (Palm)
Octubre 2009	Abri 2009	Junio 2009
Móvil y vía Web	Móvil y vía Web	Móvil y vía Web
http://marketplace.windowsphone.com/	www.blackberry.com/appworld	http://software.palm.com/us/html/
10.000	Más de 20.000	Más de 5.000
Gratis (mayoría), y de pago	Gratis y de pago (mayoría)	Gratis y de pago (mayoría)
ND	Entre 2,99 € y 999 €	6,66 €



sajería y el manejo de redes sociales.

Permite descargar desde un solo lugar un número selecto de aplicaciones que dan acceso a juegos, redes sociales, tiendas en línea, etc, si bien está restringida sólo a smartphones BlackBerry con sistema operativo 4.2 o superior.

Para acceder, es necesario abrir una cuenta de PayPal y descargarse la solución gratuita BlackBerry App Word. Las actualizaciones de las aplicaciones en App World también se realizan de forma sencilla. El propio icono notifica al usuario la disponibilidad de una nueva versión, y basta con que el usuario acepte la actualización, para que ésta se lleve a cabo. El desarrollador, que se lleva el 80% del coste de la aplicación, accede a la BlackBerry Developer Zone, con todo lo necesario para crear aplicaciones BlackBerry. La firma se ha interesado por que cualquier usuario con conocimientos sea capaz de generar contenidos para su tienda, para lo que sigue poniendo a disposición de todos, herramientas sencillas con las que poder crear proyectos vistosos.

Palm App Catalog

DESARROLLADOR: HP PALM

WEB: www.palm.com/us/products/software/mobile-applications.html

Accesible desde cualquier terminal Palm de última generación (Pré, Pixi o Pixi Plus), este portal incluye tanto aplicaciones gratuitas como de pago. La tienda de aplicaciones funciona en conjunto con PayPal con el objeto de que los usuarios utilicen este sistema de pago para adquirirlas.

Palm utiliza este mismo sistema para gestionar a los desarrolladores, que deberán pagar una tasa al año para poder publicar sus aplicaciones. A la espera de la comercialización de los primeros nuevos dispositivos de HP, conocidos como TouchPad y HP Veer y Pre 3, estamos deseando recibir muestras de evaluación para comentarte todas las novedades introducidas en la gestión de su tienda, y como afecta a los terminales ya existentes.

Los modelos actuales han potenciado los aspectos gráficos de sus aplicaciones, permitiendo la instalación en segundo plano mientras el usuario sigue navegando por la tienda en busca de nuevas herramientas que le satisfagan.

ALFONSO CASAS (**alfonso.casa@idg.es**) es redactor de PC World y colaborador de iPhoneWorld.





POR RICARDO DOMÍNGUEZ DE VIDAURRETA GONZÁLEZ

Exprime tu iPhone

Para sacarle aún más partido a tu iPhone, sigue estos "trucos" y exprímelo al máximo. Ten en cuenta que la mayor parte de los consejos aquí descritos están diseñados para la versión del sistema operativo iOS 4. Si fueran aplicables a versiones anteriores, se indica explícitamente.

CONTROLA LA MULTITAREA

Pregunta: Tengo un iPhone 4 y aunque normalmente la batería tiene una duración muy elevada, hay ocasiones en las que se agota muy rápidamente. ¿Por qué puede ser? ¿Cómo puedo evitarlo? Vicente D.

Respuesta: Afortunadamente tu problema tiene una explicación bastante sencilla, así como su solución.

Con la aparición del sistema iOS 4 para el iPhone los programas han adquirido la capacidad de quedarse funcionando incluso cuando salimos de ellos y cambiamos a otra aplicación. Las utilidades que sacan más partido de esta función son los programas que hacen uso del GPS como los navegadores y muchos programas de entrenamiento de carreras o bicicleta, así como los reproductores de música que siguen sonando incluso cuando pulsamos el botón inicio para salir de la aplicación.

En realidad en iOS 4 este botón no cierra el programa como sucedía previamente sino que se queda en segundo plano. Los programas que no están preparados para esta nueva características o simplemente los que no le sacan partido por sus características se comportan como antes y no notamos ninguna diferencia.



Por omisión, en iOS 4 los programas del iPhone se quedan siempre residentes e hibernados. Para cerrarlos de verdad hay que mostrar la barra de programas arrancados en la parte inferior y forzar el cierre del que elijamos.

En cambio los que sí están preparados continúan funcionando, lo que suele ser una ventaja; por ejemplo si nos llaman cuando estamos usando el navegador, al terminar la llamada podemos volver a seleccionarlo y seguirá mostrando el camino porque ha estado funcionando en segundo plano.

Sin embargo una vez que hemos llegado a nuestro destino el programa puede seguir funcionando y consumiendo batería. Por este motivo es conveniente cerrar este tipo de programas cuando no los usemos. Para ello en la pantalla de inicio, la que muestra todos los iconos de los programas, pulsa dos veces rápidamente en el botón inicio situado en la parte inferior del iPhone o iPod touch.

Verás que la pantalla de iconos se desplaza hacia arriba y muestra una fila inferior de iconos: son los programas que tienes hibernados.

Para cerrar uno de ellos realmente mantén pulsado el dedo encima de él como se hace para borrar una aplicación y cuando se ponga a oscilar y aparezca el símbolo de prohibido pulsa sobre él. En lugar de eliminarlo del iPhone o iPod touch lo que hace esta operación es cerrar realmente esa aplicación para que no consuma recursos ni batería.

PON EL FONDO DE PANTALLA A TU GUSTO

Una de las personalizaciones que ofrece el iPhone es la de poder modificar tanto el fondo de pantalla que aparece debajo de los iconos de aplicaciones y también el que aparece en la pantalla de bloqueo inicial.



puedes elegir para modificar el fondo de pantalla o la imagen de la pantalla de bloqueo.

Truco de teléfono

Silenciar una Llamada

Raro es el caso de aquél que no haya recibido una llamada, que no pueda atender, o simplemente no quiera en ese momento ser molestado, pues bien esta acción de "silenciar la llamada", sin rechazarla se consigue pulsando el botón de bloqueo, o apagado de nuestro iPhone 4 de manera que la llamada entrante seguirá "sonando en silencio" (tampoco vibrará). Si por el contrario queremos dejar constancia de no poder atender la llamada, al pulsar nuevamente el mencionado botón, situado en la parte superior de nuestro terminal, la llamada será colgada, finalizada.

Nota: Tened en cuenta que si la llamada está establecida y estamos hablando, al pulsar ese mismo botón con pulsar el mencionado botón daremos fin a la misma.

Domina el control por voz

Si tienes un iPhone 3GS, iPhone 4 o un iPod touch de tercera o cuarta generación tienes a tu disposición una función muy útil: el control por voz.

A lo mejor quieres llamar a tu amigo, o al número de un anuncio de alquiler de un piso que acabas de ver. Con el control por voz no tienes más que decir "llamar a Enrique" o "llamar al <numero>" y tu iPhone hará la llamada. Como reconoce los nombres de tu lista de contactos, puedes encontrar y llamar a quien quieras y en el caso de que un contacto tenga varios números de teléfono asociados, tu iPhone te preguntará a cual quieres llamar. Además, el teléfono repite tus instrucciones para que las confirmes antes de llamar.

El control por voz también reconoce las canciones de tu biblioteca de música, así que puedes pedirle a tu iPhone que reproduzca un disco, un artista o una lista. Si quieres activar la prestación Genius, di "poner más como ésta". Y si no sabes lo que estás escuchando, solo tienes que preguntar "¿qué está sonando?" y tu iPhone te lo dirá.

Para activar esta funcionalidad mantén pulsado el botón Home durante unos segundos, incluso teniendo el iPhone bloqueado, y a los pocos segundos aparecerá una pantalla azul indicando que está en modo de control con voz. En ese momento podemos dar las instrucciones para controlar el iPhone o iPod touch sin dedos y sin mirar.

Si tienes conectados al iPhone o iPod touch unos auriculares con botones de control puedes activar el control por voz pulsando durante dos segundos el botón central. En el caso de los auriculares Bluetooth no todos funcionan y los que lo hacen lo activan pulsando durante dos segundos el botón de contestar llamada.

• Chino cantonés	• Inglés (Reino Unido)	• Griego	• Portugués (Brasil)
• Chino (China)	• Inglés (EE.UU.)	• Italiano	• Portugués (Portugal)
• Chino (Taiwán)	• Finés	• Japonés	• Ruso
• Danés	• Francés (Canadá)	• Coreano	• Español (México)
• Neerlandés	• Francés (Francia)	• Noruego	• Español (España)
• Inglés (Australia)	• Alemán	• Polaco	• Sueco

Podemos seleccionar el idioma que se utiliza en el control por voz de forma independiente al idioma utilizado en el resto del iPhone. Abre la aplicación Ajustes, selecciona General, en si interior Internacional y en esta pantalla aparecen dos opciones para seleccionar el idioma del sistema y el de control por voz.



La pantalla del iPhone al activar el control por voz. Por el fondo se desplazan los diversos comandos que podemos decir para controlarlo.

Los comandos de control por voz

Llamar (persona) (móvil)	**Llama a la persona indicada de nuestra guía.**
Llamar (número)	**Llama al número de teléfono que hayas leído.**
Reproduce álbum (título)	**Empieza a reproducir las canciones de dicho álbum.**
Reproduce artista (nombre)	**Empieza a reproducir las canciones del artista indicado.**
Reproduce lista (lista)	**Empieza a reproducir las canciones de una lista de reproducción.**
Reproducir	**Continua la reproducción de la canción que estuviera sonando al entrar en pausa.**
Desordenado	**Reproduce las canciones de forma aleatoria.**
Aleatorio	**Reproduce las canciones de forma aleatoria.**
Pausa	**Para la reproducción de la música.**
¿Qué suena?	**Da información hablada de la canción que está sonando.**
Genius	**Utiliza Genius para reproducir más canciones como la que está sonando.**
Anterior	**Reproduce la canción anterior.**
Siguiente	**Reproduce la canción siguiente.**
Pista anterior	**Reproduce la canción anterior.**
Pista siguiente	**Reproduce la canción siguiente.**
Poner disco (título)	**Empieza a reproducir las canciones de dicho álbum.**
¿Qué hora es?	**Dice la hora actual.**
Cancelar	**Cancela el control por voz si lo hemos activado por error.**
Detener	**Cancela el control por voz si lo hemos activado por error.**



Para hacerlo abre la aplicación Ajustes y pulsa en la opción Fondo de pantalla. A continuación verás dos imágenes que

Al pulsar en cualquiera de ambas aparece un menú con las siguientes opciones: Fondo de pantalla, Carrete y una opción por cada uno de los álbumes de fotos que tengamos.

Después de elegir el álbum a usar y la imagen, aparecen un botones que nos permiten elegir si esa imagen se usa para la pantalla de bloqueo inicial, el fondo o ambas.

Tanto el carrete como los álbumes son imágenes nuestras, pero la opción de Fondo de pantalla son las imágenes que Apple ha incluido en el sistema.

Ten en cuenta que si usas una imagen de tu carrete o de un álbum de fotos, esta tiene que permanecer para que aparezca. Por tanto no la borres del carrete o del álbum.



SACAR EL MÁXIMO PARTIDO A LOS AURICULARES DE TU IPHONE

Los auriculares que Apple incluye con el iPhone y muchos de otros fabricantes incluyen en el cable un pequeño mando con tres botones. Los dos extremos son para subir y bajar el volumen, pero el central permite realizar diversas operaciones.

Si mantenemos pulsado este botón, pulsación larga de unos 5 segundos, con el teléfono inactivo se activa el control por voz como se explica en esta misma sección.

Con una sola pulsación se activa la aplicación iPod en modo Reproducción. Cuando estamos en este modo pulsando una vez el botón, pondremos iPod en modo Pausa y si está en pausa continúa la reproducción. Pulsando dos veces la reproducción salta a la siguiente canción. Por el contrario pulsando tres veces rápidamente pasaremos a la canción anterior. ¿Qué ocurre si lo que queremos es avanzar más rápido sobre una misma pista? Es posible pulsando dos veces sobre el botón central, pero manteniendo el botón pulsado en la segunda ocasión. La reproducción avanza sobre la pista actual más rápido hasta que soltemos el botón. Pulsando el botón tres veces y la última pulsación, la tercera, dejamos el botón presionado retrocederemos rápidamente en la pista actual.

Telefonía

Manos libres para automóvil

Si tienes enlazado el iPhone con un manos libres de coche, pulsando el botón de llamada de dicho manos libres brevemente (si no estás recibiendo una llamada en ese momento) se activa el control por voz en modo de llamada.

En este modo el iPhone preguntará a quién queremos llamar y solo tendremos que decir el nombre de la persona y el número al que llamar.

OCULTAR EL CONTENIDO DEL SMS EN LOS AVISOS

Cuando nos llegan SMS normalmente la pantalla de nuestro iPhone nos muestra una previsualización en pantalla con el nombre o número del remitente y una parte de su contenido. Si esta opción nos llegase a resultar incómoda o indiscreta podríamos elegir desactivarla en Ajustes > Mensajes y desactivar la opción Previsualización.

Música

Cambiar iPod por tu reproductor favorito

Además de la aplicación iPod podemos reproducir música en nuestro iPhone usando otros programas como Spotify, last.fm o alguno de los reproductores de radio digital que podemos encontrar en la red.

Una característica poco conocida del sistema es que los controles de reproducción, por ejemplo los controles de reproducción que aparecen cuando hacemos doble clic en el botón de inicio con el iPhone bloqueado o los que aparecen en la barra inferior con iOS 4 pueden controlar también a uno de estos programas. En todos ellos el botón de parada/reproducción hace la misma función así como el control de volumen, mientras que los botones de avance y retroceso de canción se adaptan a las funciones de cada programa específico.



Para que el texto de los SMS no te aparezca en pantalla cuando tengas el teléfono bloqueado debes desactivar la Previsualización en los Ajustes.



Al desactivar la previsualización de los SMS en pantalla sólo se muestra el número que nos lo ha enviado junto con la indicación de mensaje nuevo.

iPod

No mostrar la información adicional de un Podcast

Cuando estamos reproduciendo un podcast en la pantalla se muestra la información adicional que su creador haya asociado al archivo, como un resumen del contenido, información de la web, etc. Igualmente si una canción incluye las letras, originalmente o que hayamos añadido luego, estas se muestran en pantalla.

Si no quieres ver esta información puedes desactivar su aparición de una forma sencilla:

- Arranca el programa Ajustes
- Pulsa en el icono iPod
- Desactiva el botón Información y letra.

A partir de ese momento no verás la información o las letras en pantalla.

Los ajustes de iPod permiten desactivar que se muestren las letras o la información de los podcast en pantalla cuando suenan. La opción es común para ambos elementos o la desactivas para los dos o la activas para ambos.



Auriculares para el iPhone

Tres opciones "manos libres"

POR FERNANDO GARCÍA

La caja del iPhone incluye unos auriculares con micrófono incorporado que pueden usarse tanto para hacer llamadas como para oír música, pero si tienes un mínimo oído musical reconocerás que la calidad que ofrecen no es precisamente sobresaliente. Por este motivo los fabricantes de auriculares de alta fidelidad han introducido en el mercado diversos modelos con micrófono para poder usarlos en nuestro iPhone de manos libres y escuchar además nuestra música favorita con buena calidad.

Estos auriculares se pueden distinguir principalmente por la forma de comunicación con el iPhone. La mayoría, incluyendo los incluidos con el propio dispositivo, utilizan un cable que se enchufa al conector de auriculares de nuestro teléfono. Otros modelos más sofisticados, y proporcionalmente más caros, emplean una conexión Bluetooth que no requiere de cables y son más cómodos de llevar, aunque como contrapartida está el hecho de que tienen una batería propia que también tenemos que cargar. En general, podemos decir que a igualdad de precio unos auriculares con cable darán más calidad que unos Bluetooth.

A continuación te mostramos algunas de las mejores opciones con cable que tienes a tu disposición.

Denon AH-C560R

El modelo AH-C560R del prestigioso fabricante japonés Denon son unos auriculares "in-ear" que se meten dentro del oído y nos aíslan con bastante eficacia de los ruidos externos además de proporcionar una mejora considerable en los graves respecto a otros auriculares abiertos.

Su aspecto es sobrio, con todos sus elementos de color negro, tanto los auriculares en si como el pequeño mando situado en el cable.

La presentación incluye una funda semi-rígida para llevarlos seguros y con comodidad en el bolsillo cuando no los estamos usando, una pinza para sujetar el cable a la camisa y tres adaptadores de diferentes tamaños para el oído con la habitual forma semiesférica que encontramos en otros auriculares. Además hay una pareja de goma flexible que consigue una mejor adaptación al oído, y por tanto un mejor aislamiento, pero que antes de ponérnoslos tenemos que moldearlos con el dedo para que cojan forma y al introducirlos en el oído se expandan.

El pequeño bloque con los botones de control y el micrófono para las llamadas telefónicas se encuentra en el cable común a ambos auriculares, bastante abajo, y si no usamos la pinza opcional para sujetarlo a la camisa, cuando queramos usarlo para una conversación telefónica tenemos que cogerlo con la mano y acercarlo a la boca. El punto positivo es que es cómodo de coger y manejar para controlar el iPhone con sus botones. Estos son los tres habituales: uno para subir el sonido, otro para bajarlo y uno central para las diversas opciones de pausa o reproducción, salto de canción, avance rápido, etc.

Los auriculares en sí están realizados con imanes de neodimio, que se han convertido en el estándar en los auriculares de calidad, y tiene una gran sensibilidad en la conversión de la señal eléctrica en sonido, de 110 dB, superior a muchos otros modelos del mercado, y un aislamiento del ruido externo de 15 dB, no muy elevado pero suficiente en ambientes no muy ruidosos. El aspecto más destacable de los AH-C560R es



Los auriculares AH-C560R de Denon tienen un aspecto sobrio que esconde una excelente calidad de sonido.

DENON AH-C560R

Calificación: ★★★★ 8,0

Lo mejor: Calidad del sonido.

Lo peor: Precio al nivel de la calidad.

Fabricante: Denon

http://www.denon.maygap.com/

Precio: 109 EUR.



El mando situado en el cable del auricular derecho de los BackBeat 216 incluye los tres botones estándar que usan los auriculares actuales de Apple.

sin duda alguna su sonido, que está a la misma altura de los mejores auriculares de tapón que hemos probado, con una buena definición de los instrumentos y unos bajos muy potentes y que podemos considerar adecuados para unos auriculares de este tipo.

Si te puedes permitir el precio elevado, pero al nivel de otros auriculares de este tipo, o incluso el de otros de peor calidad, esta es una buena opción.

Plantronics BackBeat 216

Otros auriculares con micrófono que podemos usar tanto para escuchar música como para usarlos como manos libres de nuestro iPhone son los BackBeat 216 del fabricante Plantronics. Al igual que el modelo de Denon se trata de auriculares del tipo tapón o "in-ear"; es decir que se insertan dentro del oído con unos adaptadores que aíslan del ruido exterior. Adaptadores que en este caso son del formato semiesférico estándar, aunque transparentes, y de tres tamaños.

Este es el único accesorio que acompaña a los auriculares y al contrario de otros modelos no se incluye ninguna bolsa de transporte.

Los auriculares propiamente dichos son de color negro con algunos adornos en bronce y el pequeño mando va incorporado en el cable del auricular derecho, más cómodo para hablar pero quizás más molesto para emplear los botones. El cable no cuenta con pinza y un detalle que nos gustó fue su tacto, que tiene un recubrimiento de tejido entrelazado con una sensación de firmeza y que además facilita el deshacer los nudos que puedan hacerse en el cable.

El mando incluido en el cable tiene los mismos elementos que los auriculares de Apple; el micrófono y los botones para subir y bajar el volumen y controlar las opciones del iPhone, incluyendo descolgar las llamadas, parar e iniciar la reproducción, etc.; es decir las mismas que todos los auriculares que presentan este conjunto de botones.

En lo referente al sonido estos auriculares están realizados con una aleación de neodimio, y proporcionan una sensibilidad de 110 dB con la que incluso los pasajes más suaves de la música se pueden oír perfectamente debido a su elevada ganancia. El aislamiento del exterior, usando el tamaño correcto de gomas adaptadoras, es de 16 dB, que no evitará que oigamos el ruido de los coches o de las personas que hablan a nuestro lado aunque lo amortiguan bastante. La calidad del sonido es muy buena, con unos bajos efectivos aunque los agudos no brillan. Algunas personas considerarán este sonido apagado mientras que otras lo preferirán sobre el de otros auriculares que tienen el sonido ecualizado más hacia los agudos. Se trata sobre todo de una opción personal.

BACKBEAT 216

Calificación: ★★★★ 8,5

Lo mejor: Sonido, cable antinudos.

Lo peor: Agudos no muy destacados. No incluye funda de transporte.

Fabricante: Plantronics.

Distribuidor: Plantronics.

http://www.plantronics.es/

Precio: 50 EUR.



Los auriculares Plantronics BackBeat 216 no sobresalen ni en los agudos ni en los graves pero la calidad general es buena y a la altura de modelos más caros.

Plantronics BackBeat 116

Si no te gustan los auriculares tipo in-ear, es decir los que se introducen dentro del canal del oído, o si no es aconsejable utilizarlos, por ejemplo vas a ir escuchando música por la ciudad con el peligro de los coches a tu alrededor, la opción más aconsejable es la de los auriculares abiertos, como los que incluye Apple con el iPhone e iPod touch. Pero si quieres tener más calidad una alternativa son los BackBeat 116.

El precio reducido de los BackBeat 116 se nota en otros aspectos como el que el mando tenga sólo el botón de pausa/reproducción. Sin embargo la cubierta del cable, de resistente tejido entrelazado es la misma de sus hermanos mayores.

También se trata de unos auriculares abiertos que se enganchan a la parte externa del oído y que por tanto son más inestables y se pueden caer con movimientos bruscos.

Al igual que su hermano mayor, los BackBeat 216, estos auriculares también incorporan un micrófono en el cable para usarlos en las llamadas y con los programas de grabación de sonido. La colocación del micrófono está también en el cable del auricular derecho junto con los controles, que en este caso se limitan a un sólo botón para parar y continuar la reproducción



Aunque la calidad de los auriculares BackBeat 116 es menor debido a su funcionamiento en abierto a los modelos in-ear, comparados con otros auriculares del mismo tipo, como los propios de Apple, la mejora es apreciable.

de la música no existiendo los de subir y bajar el volumen. El cable también es del mismo tipo que en el otro modelo, con un tacto a tejido entrelazado y una sensación de resistencia mayor que la otros auriculares.

En lo que respecta a la calidad del sonido es muy buena en los agudos pero en los bajos es deficiente. Este problema es común en todos los auriculares de tipo abierto por su forma de funcionamiento y no puede corregirse fácilmente. Por tanto podemos calificar su calidad de bastante buena y muy superior a la que ofrecen los que Apple incluye en sus productos.

BACKBEAT 116

Calificación: ★★★ 7,0

Lo mejor: Precio. Cable antinudos.

Lo peor: Calidad de sonido. Mando con un solo botón.

Fabricante: Plantronics.

Distribuidor: Plantronics.

http://www.plantronics.es/

Precio: 30 EUR.

Iomega SuperHero Dock

Copia de seguridad y cargador para iPhone

POR JAVIER RODRÍGUEZ



Cuando viajas con tu iPhone y no tienes a mano el ordenador con el que puedas sincronizarlo, y por lo tanto realizar la correspondiente copia de seguridad, las opciones que te permitan conservar y recuperar tus contactos como las fotografías de la memoria del teléfono inteligente se reducen notablemente. Más aun cuando eliminas de la ecuación la capacidad de guardar dicho tipo de información en servicios en línea mediante comunicaciones abiertas (puntos de acceso Wi-Fi libres) y que pueden no resultar muy seguros.

Precisamente por eso, nos ha llamado la atención la solución propuesta por Iomega, y que consiste en una base dock realmente sólida (que no pesada) y que proporciona un funcionamiento completamente autónomo tanto en la realización de copias de seguridad sobre tarjetas SD como en la recarga de la batería de tu iPhone. Para ello, en la caja del producto encontrarás el cargador de alimentación necesario para el funcionamiento del producto en cualquiera de sus funciones, así como la tarjeta SD que, con una capacidad de 4 GB, te permitirá realizar la copia de seguridad inicial.



***Copia de seguridad y cargador.** Esta base de iomega permite transferir contactos e imágenes desde el iPhone (e iPod touch) a una tarjeta SD. De serie se incluye una tarjeta con 4 GB de capacidad.*

El segundo componente del producto consiste en la app gratuita SuperHero iPhone Backup que debe descargarse desde la App Store e instalarse en el iPhone (o iPod touch, con el cual también es compatible esta solución). Las opciones de configuración disponibles en el software son bastante parcas, limitándose a la capacidad de activar la copia de seguridad para fotografías y contactos, y donde lo más interesante consiste en asignar una contraseña que permita encriptar los datos de nuestros contactos. Adicionalmente también podremos asignar un nombre personalizado al archivo correspondiente a la copia de seguridad y que por omisión se corresponde con el identificador único que la app determina para nuestro dispositivo. Esta es una buena solución por ejemplo en el caso de que deseemos mantener en una misma tarjeta SD las copias de dos iPhone o un iPhone y un iPod touch.

Has de tener en cuenta que si nunca has descargado la memoria de tu iPhone de las fotos que ya hubieses sincronizado al ordenador, entonces el proceso de copia de seguridad puede perder bastante eficacia teniendo en cuenta lo que tarda. Por ejemplo, para un total de 960 fotografías, la mayoría de ellas con la resolución completa que es capaz de proporcionar los 5 megapíxeles de la cámara del iPhone 4, requirió más de 5 horas en completarse.

También debes saber que las copias realizadas con este sistema no son del tipo incremental, lo que significa que en la realización de las copias de seguridad posteriores se volverán a transferir nuevamente todos los archivos, incluso en los casos en los que no se hayan modificado.

Teniendo en cuenta lo anterior, nuestro consejo es que dejes en la memoria interna de tu iPhone o iPod touch una cantidad de imágenes "razonable"; y que las borres del iPhone una vez que hayas asegurado la integridad de la copia de seguridad realizada.

Restaurar los datos. Por supuesto, en el software de Iomega también encontrarás la opción que permite restaurar los datos a partir de una copia de seguridad previa; y cuya duración será la misma cantidad de tiempo invertida en la copia de seguridad propiamente dicha. En este sentido, hubiese sido genial que permitiese decidir de forma selectiva los archivos a recuperar, agilizando así el proceso para garantizar que vuelves a tener en el dispositivo los datos que realmente precisas utilizar en un momento determinado.

Conclusiones

Teniendo en cuenta su capacidad como cargador de la batería del iPhone e iPod touch, además de su principal función como dispositivo para crear copias de seguridad, el precio del producto es bastante interesante. Es una lástima que no incluya conexión USB que le permita actuar también como base de sincronización con el ordenador.

IOMEGA SUPERHERO DOCK

Calificación: ★★★★ 8,0

Lo mejor: Posibilidad de asegurar los datos mediante contraseña.

Lo peor: No se pueden seleccionar los elementos a copiar o recuperar.

Fabricante: Iomega.

Distribuidor: Iomega. **http://go.iomega.com/es/**

Precio: 70 EUR

Plantronics BackBeat 903+

Auriculares Bluetooth

POR FERNANDO GARCÍA



La colocación de los controles en la banda que rodea el oído de los auriculares Plantronics 903+ permite reducir su peso y facilita su manejo cuando estamos en movimiento.

El modelo BackBeat 903+ de Plantronics ha utilizado la amplia experiencia de este fabricante para crear unos auriculares Bluetooth que combinan las funciones manos libres de un teléfono con las de un auricular para escuchar música. Hay que decir que no es el primer dispositivo de ese tipo que este fabricante presenta y el '+' del nombre indica que son la evolución del modelo 903 con el que tienen muchas similitudes y algunas mejoras.

Se trata de unos auriculares con un soporte que rodea el pabellón auditivo y sujeta el auricular que se introduce en el oído. Los dos extremos están unidos por una banda flexible que pasa por la nuca y que proporciona el soporte para que se sujeten cómodamente. Además todo el conjunto tiene un peso muy reducido por lo que pueden llevarse puestos durante horas sin notar molestias ni sobre la parte exterior de la oreja sobre la que se apoyan ni en el propio oído como comprobamos en las pruebas.

La banda flexible permite que se puedan doblar y guardar en la bolsa que los acompaña ocupando un volumen muy reducido que permite llevarlos en cualquier bolsillo.

Además de esta funda en la caja también se incluye el cargador para la batería de ion-litio incorporada en estos auriculares y que no es reemplazable. El conector de carga tiene el formato microUSB y también pueden cargarse usando un cable USB a microUSB en cualquier ordenador o hub USB.

Operación

Con esta batería a plena carga hemos logrado una autonomía próxima a las ocho horas de escucha de música. El fabricante anuncia siete horas, pero esta duración depende del volumen de escucha.

La sincronización con nuestro iPhone la primera vez que vamos a usarlos es muy sencilla; hay que mantener pulsado el botón de encendido hasta que el led situado a su lado empieza a parpadear en rojo y azul. En ese momento abrimos los ajustes de Bluetooth en el iPhone, pulsamos sobre el nombre del teléfono cuando aparezca y el enlace se completa activándose tanto las funciones de manos libres como la de escucha de alta fidelidad.

Un detalle innovador que nos agradó es que al encenderlo y posteriormente cuando se pulsa rápidamente el botón de encendido se escucha una voz que indica en inglés la duración con la carga actual de la batería. Esta duración es para una escucha continua de música y se da en incrementos de hora, es decir seis o siete horas. Además cuando queda media hora también se escucha un aviso, lo mismo que cuando quedan diez minutos. De esta forma podemos evitar el salir a pasear y quedarnos sin batería a la mitad. Otra medida de la batería se muestra en la pantalla del iPhone que en su parte superior al lado del indicador de la batería del iPhone muestra otra barra con la carga de la batería de los auriculares.

Debajo del botón de encendido se encuentran dos botones con una doble función: para subir o bajar el volumen hay que realizar pulsaciones cortas y si se mantienen pulsados su función se convierte en avanzar o retroceder entre las canciones.

Aparte de estos controles en el centro de cada auricular hay un botón. El del oído izquierdo sirve para contestar y colgar llamadas y el del oído derecho para reproducir y poner la música en pausa.

El manejo como manos libres utiliza una tecnología denominada AudioIQ2 de cancelación de ruido externo para que nuestro interlocutor escuche nuestra voz con más claridad. La pruebas de llamadas en ambientes ruidosos nos demostraron que aunque no anula completamente el sonido externo, si lo amortigua a un nivel que permite que nos escuchen con bastante claridad incluso en ambientes ruidosos.

Sonido

Una característica peculiar de estos auriculares es que aunque se introducen en el oído no son herméticos y por tanto no aíslan excesivamente del ruido exterior, algo que es bueno cuando los usamos en la calle, pero debido a esta falta de aislamiento las frecuencias graves se escuchan con menos potencia que en unos auriculares cerrados aunque con un nivel adecuado para la mayoría. Si quieres aumentar la intensidad de las frecuencias graves hay una opción de refuerzo de graves que se activa cuando mantenemos pulsado el botón de reproducción de la música, aunque en nuestra escucha el resultado original era adecuado y no tuvimos que activarla.

En general, la calidad del sonido puede considerarse buena y compite con auriculares con cable y Bluetooth de precio más elevado. El funcionamiento semiabierto resta un poco de calidad en bajos pero es imprescindible para unos auriculares pensados para llevar en la calle y además ejerce menos presión sobre la parte interna del oído, lo que permite llevarlos puestos durante horas sin molestias.

El balance de estas prestaciones los hace muy recomendables para usarlos tanto de manos libres como para escuchar música en cualquier lugar, aunque naturalmente no pueden competir con los auriculares de gama alta que usan muchos melómanos. iP

PLANTRONICS BACKBEAT 903+

CALIFICACIÓN: ★★★★★ 9.0

LO MEJOR: Precio atractivo, cómodos de llevar.

LO PEOR: Funcionamiento semiabierto que dejar percibir el sonido externo.

FABRICANTE: Plantronics

DISTRIBUIDOR: Plantronics España.

www.plantronics.es

PRECIO: 80 EUR

Twelve South Compass

Soporte para iPad

POR JAVIER RODRÍGUEZ



***Un soporte para llevar.** Este soporte para el iPad es elegante, robusto y práctico. Lástima que su precio no sea algo más económico.*

La mayoría de las fundas que hay en el mercado para el iPad incluyen la funcionalidad de soporte. El problema es que no siempre quieres o necesitas una funda y simplemente te gustaría contar con la función de soporte que te permita utilizar el iPad en vertical o apaisado para teclear o reproducir contenidos. Y si a eso le sumas la máxima expresión de la portabilidad entonces tienes el producto que analizamos en este primer contacto.

El Compass no hace más que reflejar en su nombre la forma del propio producto: sencillo, elegante y realmente muy funcional. Con el acento puesto en el detalle y también en la comodidad de poder llevarlo encima sin añadir un volumen excesivo, el fabricante lo suministra con una funda con acabado aterciopelado que te permitirá mantener el soporte en perfecto estado, aunque para nuestro gusto quizá es excesivamente ajustada como para sacarlo y volver a guardarlo con la agilidad. Adicionalmente, aunque por el tamaño de este accesorio podrías llevarlo perfectamente en el bolsillo de un abrigo, es probable que su peso algo elevado en nuestra opinión (193 gramos) te hará preferir llevarlo en la mochila, cartera o incluso la funda que también utilices para guardar tu iPad.

Sobre el material utilizado en el accesorio propiamente dicho, el Compass está fabricado en acero inoxidable, material que garantiza totalmente su resistencia en cualquier tipo de entorno que tengas pensado emplearlo en combinación con tu iPad, y su uso no puede ser más sencillo. Sólo tendrás que abrir sus tres patas junto con otros dos pequeños soportes que permanecen plegados para que puedas apoyar y comenzar a utilizar tu iPad. El agarre del iPad sobre el Compass queda en manos de los pequeños elementos de goma que se encuentran repartidos por varias zonas del accesorio, y que durante nuestras pruebas demostraron ser más que suficientes para un uso normal a pesar de la sensación visual de fragilidad.

La estabilidad en ambos modos de funcionamiento (vertical y apaisado) es realmente buena aunque echamos de menos que no sea posible abrir un poco más el arco de este particular compás, especialmente en la orientación vertical. Quizá donde falle un poco esta solución sea cuando estamos usando la interfaz de las aplicaciones propiamente dichas o tecleando sobre el teclado táctil del iPad en modo apaisado, ya que a menos que hayas puesto especial atención a la hora de centrar el dispositivo de Apple sobre el Compass te encontrarás con que en alguna ocasión podría tumbarse hacia los costados.

Por otra parte, en este tipo de productos no sólo conviene tener en cuenta la estabilidad proporcionada sino también su grado de deslizamiento cuando lo estemos utilizando sobre cualquier superficie.

Lo cierto es que las pequeñas patas de goma logran un agarre perfecto, y después de más de tres meses de uso se conservaban prácticamente en perfecto estado, excepto por un mínimo desgaste del roce con el propio iPad. De hecho, nos parece bastante razonable pensar que como consecuencia de la fricción entre el Compass y el iPad acaben por gastarse con el paso del tiempo, mientras que los sistemas de bisagra parecen prácticamente indestructibles.

Por otra parte, una de las principales ventajas de este tipo de producto en comparación con otros soportes no es solamente su portabilidad, sino que también tendremos al aire cualquiera de los conectores disponibles tanto en la base como en el costado y la parte superior de cualquiera de los modelos iPad, y si bien no hemos tenido la ocasión de probarlo con alguno de los recién estrenados iPad 2, también nos parece bastante probable que puedas utilizarlo en combinación con estos modelos sin ningún tipo de problema, algo que probablemente no sea así con otras opciones disponibles en las que el iPad debe encajarse en algún marco o funda que han sido diseñadas específicamente con la forma del dispositivo en mente.

Conclusiones

Si buscas la mínima expresión de un soporte fácil de llevar y robusto, entonces este Compass debería de ser una opción a tener muy en cuenta, aunque su precio no puede calificarse ni mucho menos como económico en comparación con otras muchas opciones de terceros y en los que también se suman la función de funda protectora a la propia como soporte. Aun así, y desde nuestro punto de vista, este Compass supone una muy buena opción para el resto de los casos y especialmente si buscas un producto robusto y totalmente resistente. iP

TWELVE SOUTH COMPASS

CALIFICACIÓN: ★★★★ 7,5

LO MEJOR: Material. Tamaño. Agarre. Funda de transporte

LO PEOR: Algo inestable en modo apaisado si no centramos bien el iPad. Precio elevado

DESARROLLADOR: Twelve South

DISTRIBUIDOR: Distribuidores Autorizados. **http://twelvesouth.com**

PRECIO: 45 EUR

Case Logic IPS-4

Funda de silicona para iPhone 4

POR JOSÉ-TOMÁS CORTÉS



La funda de silicona IPS-4 se adapta a la perfección al iPhone 4, manteniéndole protegido en todo momento.

Esta funda de goma flexible de Case Logic, disponible en blanco, en negro y en azul, está realizada en silicona de alta calidad que no presenta olor alguno, es antiestática y a prueba del polvo. Este material duradero resiste perfectamente a la suciedad y a las manchas, permitiendo además que sea lavable.

Otro aspecto a favor es el tacto de este accesorio, muy similar al de un neumático. A la suavidad del material hay que añadir un buen acabado sin rebabas. El espesor de la funda hace que al coger el dispositivo éste gane muchísima estabilidad y robusteza, aunque con ello no supere los 22 gramos de peso.

La funda se pone y se quita con ligera dificultad, pero esto es debido a que se adapta perfectamente al iPhone; queda clavada, no se mueve, no baila y queda completamente fijada al aparato, cosa que es de agradecer aunque nos cueste un poco más de quitar y poner.

Al colocarla, cubre completamente la parte posterior y los laterales del teléfono pero dejando un espacio libre en la parte inferior para poder acceder a la conexión dock y altavoces y otra para la toma de auriculares en la parte superior. También queda libre el botón del modo silencioso en el lateral izquierdo y, como es obvio, la cámara y el flash LED de la parte trasera. Los botones de encendido y de volumen quedan protegidos por la funda sin perder en ningún momento su funcionalidad.

Al igual que sucede con otras muchas fundas, el recorte en la parte trasera de la funda para la cámara y el flash LED es muy justo, lo que afecta a la utilización de la cámara con flash por quedar las fotos deslumbradas y con un tono que responde al color de la propia funda. La parte trasera consigue un buen agarre de nuestro iPhone sobre cualquier superficie. La funda es traslúcida en su versión blanca.

En resumen encaja como un guante y mantiene al equipo protegido con un tacto agradable. En su contra únicamente encontramos el recorte de la parte posterior que merma las prestaciones del flash LED del dispositivo a la hora de usar la cámara. iP

FUNDA IPS-4

CALIFICACIÓN: ★★★★ 8,0

LO MEJOR: Alta adherencia y calidad de acabado

LO PEOR: Afecta al flash de la cámara

FABRICANTE: Case Logic

DISTRIBUIDOR: Case Logic. **http://www.caselogic.es**

PRECIO: 15 EUR

Kit de conexión 2 en 1 USBfever

Accesorio lector de tarjetas y USB para iPad

POR JOSÉ-TOMÁS CORTÉS

El adaptador USBfever es una alternativa al "Camera Connection Kit" de Apple, con la ventaja de obtener la conexión de los dos dispositivos, lector de tarjetas SD y puerto USB, con un único elemento a diferencia de lo que ocurre con el kit original que emplea un lector de tarjetas y otro de dispositivos USB por separado.

Gracias a sus dos conectores la transferencia de archivos de imágenes y vídeos es realmente sencilla introduciendo una tarjeta SD, SDHC o MicroSD con adaptador en la ranura correspondiente o bien conectando nuestra cámara al dispositivo mediante un cable USB. Soporta los mismos formatos que el original de Apple: JPG y RAW y vídeos MP4, siendo posible conectar al puerto USB un iPhone 3G o superior para transferir y ver en el iPad las fotografías tomadas.

Con las nuevas versiones del iOS el puerto USB permite conectar numerosos dispositivos adicionales a nuestro iPad: entre otros varios micrófonos y auriculares USB y un teclado USB que reconoce y permite utilizar sin problemas en el iPad. No es posible el uso de otros dispositivos USB sin alimentación como lectores de tarjetas de memoria y discos duros, así como conectar más de un dispositivo a la mochila al mismo tiempo. iP



El kit de conexión de USBfever nos ofrece la posibilidad de conectar a nuestro iPad con un único accesorio tarjetas de memoria SD además de algunos dispositivos USB.

KIT DE CONEXIÓN USBFEVER

CALIFICACIÓN: ★★★★ 8,0

LO MEJOR: Compatibilidad similar al adaptador de Apple

LO PEOR: Tamaño

FABRICANTE: USBfever

DISTRIBUIDOR: USBfever. **http://www.usbfever.com/**

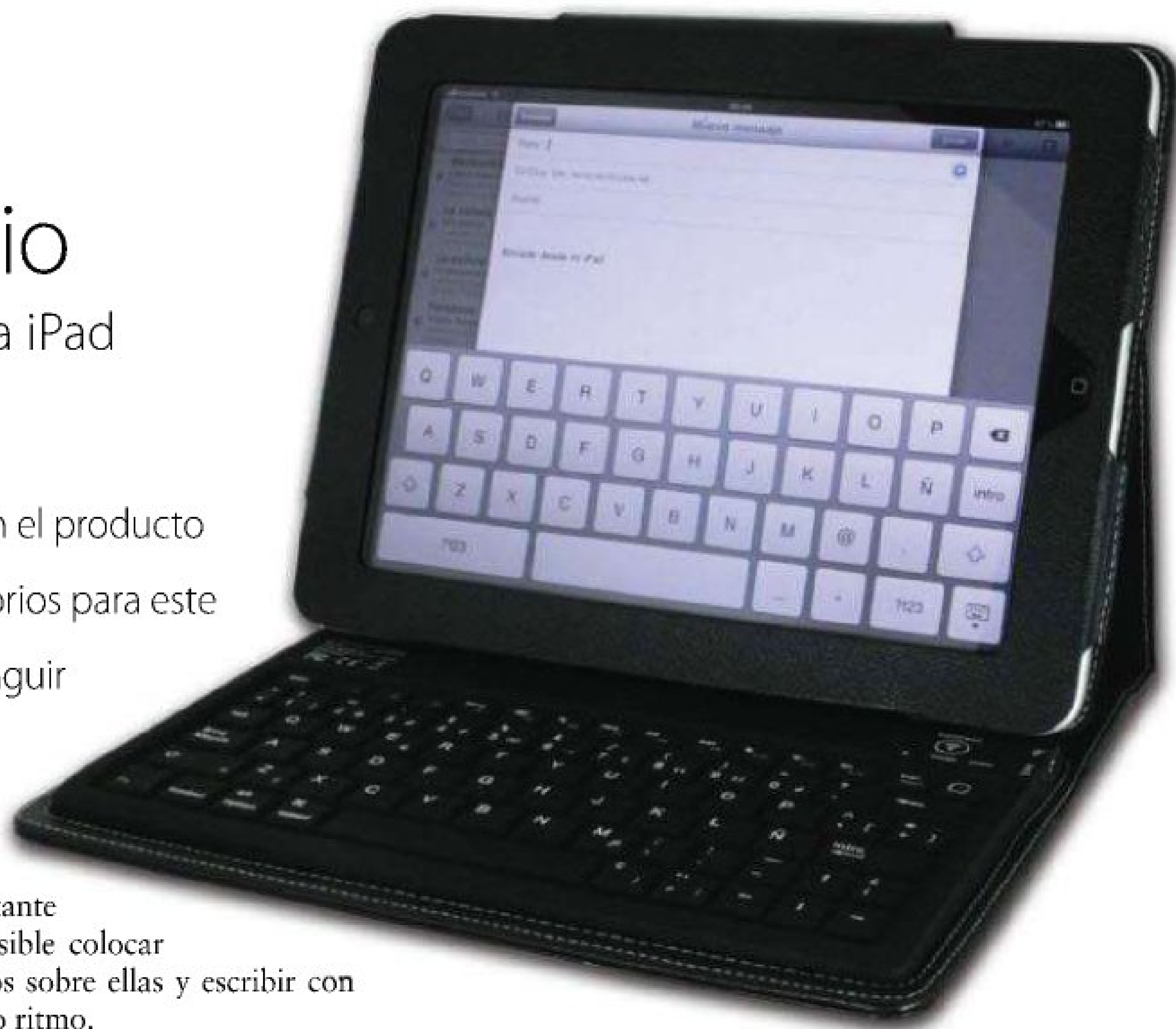
PRECIO: 34,99 EUR

Kensington KeyFolio

Funda con teclado integrado para iPad

POR FERNANDO GARCÍA

Posiblemente, las fundas para el iPad sean el producto con más oferta en el mercado de accesorios para este dispositivo y en muchos casos es difícil distinguir entre uno y otro modelo.



KeyFolio es una atractiva combinación de funda y teclado para el iPad que permite usar un teclado real con el iPad sin el inconveniente de tener que llevarlo aparte.

Entre todos, el modelo KeyFolio destaca en primer lugar por su acabado, realizado en piel sintética y con unas dimensiones y aspecto que nos recuerdan a una agenda tradicional.

Pero más interesante que este acabado es el teclado ultraplano que aparece al abrir la tapa que protege la pantalla del iPad y situado en la parte interior de dicha tapa.

Este teclado se conecta al iPad por Bluetooth y para el emparejamiento inicial tiene un botón en su parte superior que activa su reconocimiento para el enlace y la sincronización pulsando un código numérico que aparece en el teclado del iPad en el teclado de forma similar a como se hace con el teclado de Appe.

Para su funcionamiento, el KeyFolio tiene una batería de iones de litio que se carga mediante un conector micro-USB lateral que podemos conectar al ordenador o a un cargador USB (no incluido) mediante el cable incorporado.

El uso de un conector distinto al del Dock puede parecer molesto ya que obligaría a llevar un cable adicional, pero la elevada duración de la batería, 90 horas de funcionamiento continuo según indica el fabricante, permite que dejemos el cable y que sólo realicemos la carga cuando estemos en casa o en la oficina.

Esta larga autonomía se debe a su bajo consumo en funcionamiento y también mediante un modo de reposo en el que entra cuando no se usa durante varios segundos. El efecto es que cuando empezamos a teclear después de un rato sin usarlo, los dos o tres primeros caracteres no aparecen y tenemos que volver a teclearlos, un efecto un poco incómodo pero soportable en aras de obtener una mayor duración de la batería.

Las teclas no son rígidas, sino de una goma flexible que evita que al cerrar la tapa rayen la pantalla y aunque permiten escribir con cierta agilidad, más rápido que en la pantalla del iPad desde luego, no son adecuadas para escribir a toda velocidad. No obstante sí es posible colocar los dedos sobre ellas y escribir con un cierto ritmo.

La tarea de colocar todas las teclas en el espacio de un iPad y con un tamaño que permita su manejo cómodo ha exigido algunos sacrificios: la tecla de mayúsculas sólo está en la parte izquierda y aunque el teclado está en español y tiene la eñe en su posición convencional, el acento está en una posición atípica, a la derecha de la barra espaciadora, lo que provoca algunos fallos de tecleado hasta que nos acostumbramos y lo mismo sucede con los caracteres de abrir admiración e interrogación que están en una tecla a la derecha del teclado.

Además el KeyFolio incluye una tecla específica para usar con el iPad, en la parte superior derecha hay un botón con un cuadrado dibujado que realiza la misma función del botón de inicio del propio iPad. Un detalle interesante es que este teclado, igual que cualquier otro teclado físico que emparejemos, permite utilizar en el iPad las teclas de flechas para moverse y los atajos de teclado de cortar, copiar y pegar.

Cuando no usemos el teclado la tapa puede doblarse totalmente hacia la parte trasera para facilitar el manejo del iPad o también hacia delante tapando el teclado y quedando el iPad con una ligera inclinación. Cuando se usa el teclado se puede colocar la pantalla del iPad en vertical con una inclinación única y similar a la que ofrece la funda diseñada por Apple. Aunque esta inclinación es adecuada cuando trabajamos encima de una mesa, no resulta manejable si queremos usarlo apoyado en nuestras piernas o en otras posturas, aunque es el peaje a pagar por llevarlo integrado en la funda.

La funda sujeta completamente el iPad por todos los bordes y por tanto podemos llevarla en cualquier posición sin temor a que el dispositivo se caiga, pero además cuenta con aberturas en los laterales para el conector del Dock, el altavoz y el micrófono incorporados, el botón de encendido y los de volumen y bloqueo de giro o silencio. En la parte frontal también hay un hueco para el botón de inicio y otro para el sensor de iluminación que permite que el iPad ajuste su brillo a las condiciones del ambiente. Este último agujero en todas las fundas y es interesante encontrarlo en esta.

Conclusión

El teclado KeyFolio no puede considerarse "profesional", pero supera al teclado táctil disponible en la propia pantalla del iPad y permite escribir a una velocidad bastante superior a la que se consigue con dicho teclado virtual. Si quieres un teclado para llevar siempre con tu iPad esta es la mejor opción por comodidad, pero si necesitas escribir a gran velocidad existen otras soluciones en el mercado de teclados de tamaño y tacto convencional aunque naturalmente más grandes e incómodos de llevar.

KEYFOLIO

CALIFICACIÓN: ★★★ 6,5

LO MEJOR: Teclado integrado muy fácil de llevar

LO PEOR: Teclas de goma no aptas para escribir muy rápido

FABRICANTE: Kensington

DISTRIBUIDOR: Kensington. Web: **http://eu.kensington.com/**

PRECIO: 80 EUR

Wahoo Fitness Run Pack

Sensor de pulsaciones para iPhone

POR FERNANDO GARCÍA



El kit Fitness Run Pack consta de un receptor que se enchufa al conector Dock del iPhone y una cinta para el pecho con dos clips que se enganchan a la unidad emisora del sensor.

Existen múltiples aplicaciones deportivas para el iPhone que son capaces de medir nuestra velocidad, calcular la distancia recorrida e incluso dibujarla sobre un mapa.

El único dato que un deportista también querría saber y los programas no podían proporcionarle eran las pulsaciones, pero gracias al conjunto Fitness Run Pack de Wahoo ya es posible que el iPhone controle también esta medida.

El kit se compone de dos elementos que también podemos adquirir por separado. El receptor que se enchufa al conector de Dock del iPhone y que recibe el nombre de Fisica y la cinta que nos ponemos en el pecho y que envía las pulsaciones al receptor y este al iPhone. El receptor se alimenta del iPhone y por tanto no necesita batería mientras que la cinta usa una pila de botón que se puede cambiar cuando se agote, aunque su duración es muy elevada.

La conexión por radio entre ambos utiliza un protocolo desarrollado para que sensores de todo tipo, desde esfuerzos deportivos hasta de capacidad de frenada de un coche, puedan comunicarse usando poca energía.

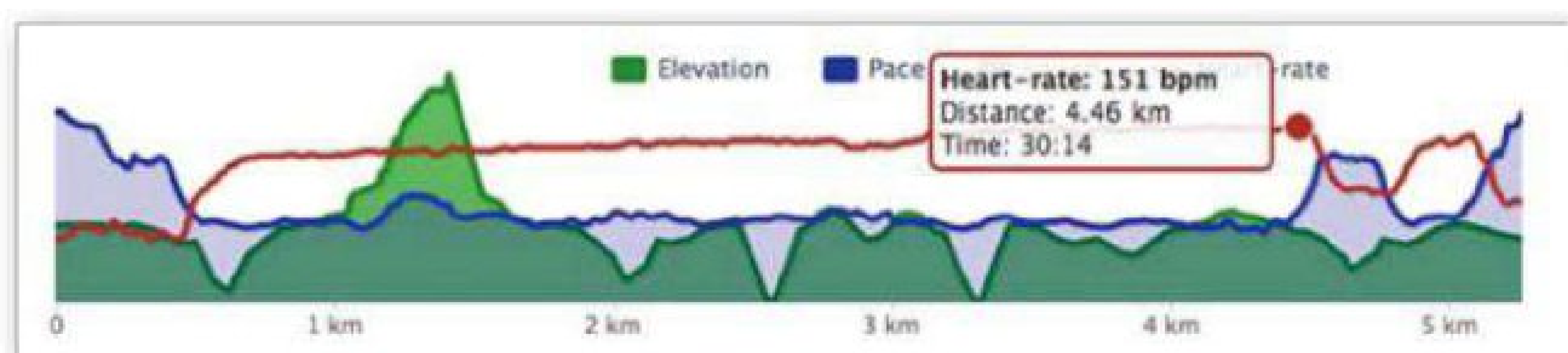
De esta forma una vez que tenemos el receptor Fisica, que es el elemento más caro del kit, podremos adquirir otros sensores capaces de realizar otras medidas. Por ejemplo Wahoo vende también sensores de velocidad para bicicletas y podómetros y otros fabricantes venden sensores compatibles que se acoplan a la corona de la bicicleta para medir la fuerza de nuestras pedaladas, básculas, etc. Además será necesario, naturalmente, que la aplicación que usemos en el iPhone sepa cómo ha de interpretar los datos proporcionados por dicho sensor.

Puesta en marcha

Para la puesta en marcha inicial hay que descargar de la App Store la aplicación Fisica Sensor Utility (gratuita; http://tinyurl.com/5ra29x3), enchufar el receptor Fisica, poner el sensor en su proximidad y arrancar el programa. Es precisamente en este programa donde hemos de seleccionar la opción Sensors en la parte inferior de la pantalla, eligiendo a continuación también el tipo de sensor a emplear de entre las opciones mostradas en una lista: pulsaciones, velocidad de bicicleta, fuerza de pedalada, podómetro, báscula y presión sanguínea. En el caso del kit que analizamos se corresponde con la primero, denominado Heart Rate. Pulsamos en dicha opción y en la pantalla siguiente en Connect y en pocos segundos veremos al sensor conectado y dándonos la información de nuestras pulsaciones por minuto.

Ambos elementos quedan enlazados al estilo de un periférico Bluetooth. El único problema que puede haber es si otro usuario intenta enlazar su receptor y estamos nosotros cerca, ya que podría enlazarse con nuestro sensor en lugar de con el suyo debido a que no existe ninguna medida de seguridad adicional: los sensores se enlazan con cualquier receptor que se lo pida.

Aparte de esta situación que es casi imposible (habría que forzar el enlazado en el receptor en el momento adecuado) no hay problemas de interferencias y aunque opera en la misma frecuencia que Bluetooth, 2,4 GHz, tanto ANT+ como Bluetooth están diseñados para evitar interferencias.



No sólo puedes usar las propias aplicaciones de Wahoo con este kit. Muchos programas como el popular RunKeeper Pro pueden capturar y usar la información, como este gráfico que muestra la página web de RunKeeper donde en rojo se ven las pulsaciones que se han grabado.

Después del emparejado ya podemos usar el sensor con cualquiera de las aplicaciones pensadas para él. En la página **https://www.wahoofitness.com/Apps/Apps.asp** encontrarás toda la relación de ellas, que en el momento de escribir este banco de pruebas eran 49 e incluían programas populares com RunKeeper Pro, 321Run o iMapMyRipe.

La utilización del sensor depende del programa pero en general es muy sencilla. Por ejemplo RunKeeper detecta automáticamente cuando enchufamos el receptor Fisica y muestra un corazón en pantalla con las pulsaciones además de grabarlas y añadirlas a las gráficas que muestra en el servidor web. La precisión es de una pulsación por minuto y la velocidad de refresco muy buena, lo que nos permite tener siempre controlado nuestro estado.

Debido al espacio adicional que ocupa el receptor muchas de las fundas deportivas para el iPhone no te servirán, necesitarás una que tenga espacio adicional en la parte inferior o bien una abertura para conectar dicho receptor y que sobresalga.

Conclusión

Las pruebas que hicimos nos demostraron que no hay problemas de interferencias, ni siquiera usando unos auriculares Bluetooth para oír música a la vez que el sensor ANT+ y el receptor al iPhone se sujeta bien y no tuvimos problemas de que se saliera.

El precio del dispositivo lo aleja de los deportistas casuales, pero si te tomas en serio tu ejercicio físico este kit te permitirá llevar tus entrenamientos con mayor control de una forma muy fiable. Además la posibilidad de conectar sensores adicionales a un coste más reducido le proporciona un atractivo todavía mayor. iP

WAHOO FITNESS RUN PACK

CALIFICACIÓN: ★★★★★ 9,0

LO MEJOR: Compatibilidad con múltiples sensores, funcionamiento rápido y fiable

LO PEOR: Precio

FABRICANTE: Wahoo. **www.wahoofitness.com/**

PRECIO: 130 dólares

Yamaha TSX-80

Sistema de sonido con radio-despertador

POR IBAI IBARROLA



El Yamaha TSX-80 es una buena base de sonido que combina un diseño de los 80 con las nuevas tecnologías, como es la conexión de nuestros dispositivos iOS para la reproducción de música.

El mercado de sistemas de altavoces para el iPhone e iPod dispone de una gran cantidad de alternativas, pero Yamaha, famoso por la calidad de sonido en sus sistemas, ha optado por una estación dock compacta con radio-despertador de aspecto retro que encajará en las mesilla de nuestras habitaciones.

Yamaha TSX-80 esta pensado para utilizarlo como un equipo de escritorio y eso se nota nada más abrir la caja, su pequeño tamaño con unas medidas de 26 x 9 x 14,1 cm (ancho x alto x fondo) y su peso de poco más de un kilo, lo hace ideal para colocarlo en cualquier rincón de la casa.

Con el Yamaha TSX-80 podremos reproducir música desde una gran variedad de dispositivos iOS como son el iPod, iPod touch e iPhone gracias a su conector dock y aprovechar para cargar la batería del dispositivo que tengamos conectado a la base. A diferencia de otras bases, esta no requiere de la utilización de adaptadores para conectar cualquiera de los dispositivos de Apple, lo que favorece el no tener que estar pendiente de estas pequeñas piezas de plástico cada vez que conectemos un reproductor distinto y que, en muchos casos, se terminaban perdiendo. Tan solo se incluye una pequeña tapa de plástico del mismo color que la parte superior del equipo (negro) para poder proteger el conector cuando los transportemos o lo queramos guardar.

Características de sonido

Se trata de un sistema de sonido 2.1 compuesto por dos altavoces frontales de 4 cm con una potencia de 4W cada uno junto con un subwoofer en la parte inferior de 8W lo que nos deja con una equipo de 16W que gracias a la inclusión de un diafragma "Swing Radiator", tecnología exclusiva de Yamaha, que se mueve gracias a la vibración del diafragma principal y aumenta eficientemente el sonido de los bajos, con lo que se consiguen unos bajos reforzados y profundos, así como la función "Extended Stereo" que permite generar una sensación de estéreo más amplia y que se combina a la perfección con la tecnología de procesamiento DSP.

Para favorecer su transporte incluye una fuente de alimentación de tamaño reducido y de aspecto similar al de un ordenador portátil. En la caja se incluye un pequeño mando a distancia rectangular de color blanco con el que podremos manejar distintos aspectos del equipo como son las opciones de volumen, desplazarnos por todos los menús de nuestro reproductor iOS e incluso encender y apagar el equipo; también para poder hacer uso de la radio FM se incluye una antena que conectaremos en la parte trasera de la base.

Ya que estamos ante un equipo que además de reproducir música y escuchar la radio, incluye la función despertador no puede faltar en la parte frontal una pantalla de diodos de luminosidad variable para mostrarnos la hora en todo momento, y en la que encontramos tres botones con los que podremos controla las funciones del equipo.

Diferentes fuentes de entrada

Con el botón fuentes elegimos si queremos escuchar la música de nuestro nuestro iPhone o iPod que tengamos conectado a la base, escuchar la radio o usar la entrada mini jack estéreo (aux) que se encuentra en la parte trasera, y a la que podremos conectar un dispositivo externo que pude ser desde un MP3 a un Mac o TV, y que controlaremos cómodamente con el mando a distancia incluido.

Si disfrutas escuchando la radio y te gusta tener a mano tus emisoras favoritas, te encantará saber que se pueden almacenar hasta cinco preajustes, y para acceder a ellos solo tendremos que ponernos en la función radio y elegir con el botón de la derecha nuestra favorita.

El botón central es el más sencillo de todos, ya que su única función es la de controlar el volumen del sonido, que a diferencia de la competencia si lo ponemos al nivel máximo no llega a distorsionar.

Yamaha a dotado a esta base de la función IntelliAlarm que nos hará más ameno levantarnos por la mañana con nuestra música favorita y al mismo tiempo nos filtra las frecuencias altas más molestas, para después ir restaurando gradualmente el espectro completo del audio y terminando con un pitido clásico para asegurarse de que nos hayamos levantado, lo que será de gran ayuda para los más perezosos. La configuración del reloj y de los tipos de alarma disponibles se realizan desde la parte posterior del equipo, que nos deja elegir entre tres tipos de alarma que pueden consistir desde, despertar con tan solo pitidos, pitido más música, o solo música.

En la parte superior se encuentra otro panel con botones para controlar, desde el encendido y apagado de nuestra estación de sonido, poner la hora del despertador y apagarlo, hasta la memorización y sintonización de las emisoras de radio.

Aunque por la cantidad de botones que incorpora pueda parece complicado su uso, se ha facilitado incluyendo el control Touch Smart, que es un sistema de guía de manejo mediante iluminación gracias al que, al seleccionar una función, se encenderán todas las teclas relacionadas con ella.

Conclusión

Si queremos un equipo con buena calidad de sonido y un diseño retro muy cuidado, el Yamaha TSX-80 puede ser por calidad y funciones una gran opción como sistema para la mesilla de nuestra habitación o en el salón de nuestra casa. iP

YAMAHA TSX-80

Calificación: ★★★★ 7,5

Lo mejor: Radio FM. Calidad sonido. Diseño

Lo peor: Precio algo elevado. Diseño del control remoto

Compañía: Yamaha

Distribuidor: Yamaha España. **http://es.yamaha.com**

Precio: 280 EUR

Grip 360º + Stand



Funda y sujeción para iPad

POR JAVIER RODRÍGUEZ

Hay fundas y fundas, y desde luego la que analizamos en esta ocasión del fabricante Belkin es una de las mejores opciones por su utilidad. Te la encontrarás en tres piezas: la funda propiamente dicha y dos accesorios que pueden conectarse sobre el sistema giratorio de 360º de la cara posterior. Uno de estos accesorios tiene la función de peana y, con un ingenioso sistema de gancho deslizante, te permitirá utilizar el iPad en orientación vertical y apaisada además de colgarlo sobre superficies con el grosor adecuado.



Gracias a sus dos accesorios podrás utilizar esta funda con función de peana (vertical y apaisado), además de sujetarlo con seguridad usando sólo una mano gracia a su correa ajustable.

El segundo accesorio es el que te vendrá como anillo al dedo si lo que buscas es una solución que te permita sujetar el iPad con mayor comodidad durante ciertas actividades, como presentaciones o ponencias, donde necesites además interactuar con los elementos de las aplicaciones. En este caso, el accesorio presenta una correa de neopreno flexible cuya longitud puedes regular gracias al sistema de cierre por velcro. Al mismo tiempo, la forma ligeramente curva del propio accesorio se adapta cómodamente sobre la palma de la mano.

En cuanto a la funda propiamente dicha, se trata de un buen producto en goma dura y con los orificios medidos a la perfección para que cuadren con la toma de auriculares, micrófono, conector del Dock y altavoz, mientras que los botones de encendido y volumen permanecen protegidos por la goma de la funda. ¿Lo peor logrado? El hueco para el botón de bloqueo de posición (o mute, según lo prefieras) y a que nos resultó imposible acceder teniendo en cuenta el grosor de la funda.

Conclusión

En comparación con otras, este tipo de funda no protegerá la pantalla de tu iPad, pero el concepto del producto simplemente nos ha encantado por su versatilidad. Además, el grosor de la funda de goma no te impedirá guardar el iPad en una bolsa de transporte para tus desplazamientos, y el peso que añade todo el conjunto es más que aceptable en el caso de que quieras llevarla encima junto con los accesorios. ¿60 EUR por todo? En comparación con otras opciones que sólo sirven como soporte y tienen un precio similar, el Grip 360º sale ganando. iP

GRIP 360º + STAND

CALIFICACIÓN: ★★★★ 8,0

LO MEJOR: Accesorios de peana y correa. Buena relación precio/prestaciones

LO PEOR: Acceso al interruptor de bloqueo

FABRICANTE: Belkin.

DISTRIBUIDOR: Belkin. **www.belkin.es**

PRECIO: 60 EUR

Macally TunePal Pro

Auriculares de tapón con mando y micrófono

POR JAVIER RODRÍGUEZ

Si te planteas el cambio de los auriculares que Apple suministra por omisión con sus dispositivos (iPhone e iPod), o bien buscas unos auriculares para tu portátil, entonces probablemente te interese echar un vistazo a estos auriculares de Macally.



Auriculares con micro, a un precio adecuado. El sistema de tapón de estos TunePal Pro de Macally es preferible al sistema de goma, y su relación precio-prestaciones es bastante buena.

Lo que más nos ha gustado es el sistema que utiliza para que los auriculares encajen bien en tus oídos donde emplea un material flexible que se adapta a la forma de tu oído.

La pieza plástica que contiene los controles remotos y micrófono te quedará a una buena altura y te resultará fácil iniciar o detener la reproducción de música, utilizar las acciones típicas de transporte.

Calidad de sonido. Si te gustan los graves profundos en la reproducción de tu música, entonces ya te decimos que estos no son los mejores auriculares que puedes utilizar, aunque en general ofrece una calidad de sonido igual o incluso superior a la que obtendrías con auriculares más caros.

En nuestras pruebas utilizando el micrófono durante las llamadas telefónicas, nuestra voz llegó con claridad y nuestros interlocutores no se quejaron en ningún momento de problemas de ruido ambiente.

En resumen, unos auriculares muy interesantes a un precio adecuado. iP.

TUNEPAL PRO

CALIFICACIÓN: ★★★★ 7,5

LO MEJOR: Buena relación entre precio y prestaciones. Sistema de tapón

LO PEOR: Material del control remoto con micro

FABRICANTE: Macally

DISTRIBUIDOR: Tesa. **www.tesa.net**

PRECIO: 40 EUR

Auricular Bluetooth de Bose

Manos libres para iPhone

POR JAVIER RODRÍGUEZ

Son muchos los auriculares que hemos repasado en estas páginas de la revista, pero por lo general la mayoría están más orientados a la reproducción de música y también su aplicación como auriculares manos libres para el iPhone y, por extensión, también al resto de dispositivos compatibles.



El sistema de sujeción es realmente bueno, al igual que la autonomía y calidad de sonido (entrante y saliente). Excelente reconocimiento de voz, y hubiese sido perfecto si el botón para aceptar o iniciar una llamada se encontrase en el costado.

En esta ocasión se trata sin embargo de analizar un tipo de auricular manos libres que, con conexión Bluetooth, no está dirigido a la reproducción de música sino simplemente a cubrir las funciones de marcación telefónica por voz, gracias a su integración con Voice Over, y también a atender las llamadas recibidas.

En su diseño comparte una buena cantidad de características con otros modelos similares de otros fabricantes, incluida la propia Apple, si bien en el caso del diseño de Bose obliga desde el primer momento a decidir si vamos a querer utilizarlo sobre nuestro oído izquierdo o derecho pues su diseño no posibilita intercambiar su posición.

Y si bien en principio puede llamarnos la atención su tamaño y forma, que no destaca especialmente por ser de los más discretos, lo cierto es que cuando lo estamos usando resultan totalmente ligeros y, en nuestra opinión, incluso menos molestos en comparación con el más estilizado auricular Bluetooth de Apple. En este sentido, por ejemplo, también nos ha llamado favorablemente la atención el sistema de fijación utilizado por el fabricante y que demuestra ser extremadamente eficaz, desmarcándose en su diseño de la necesidad de pasar una pieza plástica a modo de gancho por la parte externa de nuestra oreja.

Adicionalmente, y como es habitual en el resto de auriculares, el fabricante incluye en la caja del producto una serie de piezas de silicona que podremos intercambiar en el auricular para que se ajuste mejor a nuestro oído.

En cuanto a la cantidad de botones y la posición que ocupan, lo cierto es que se limita a un interruptor que podremos conmutar en la base del auricular para el encendido o apagado del dispositivo y, ya en la parte superior, el botón que nos permite iniciar o recoger una llamada así como otros dos para el ajuste del volumen. Su acción es bastante buena, aunque en nuestra opinión resultan más rápidos e intuitivos los auriculares Bluetooth que incorporan el botón de llamada/respuesta en el costado del dispositivo.

Sobre la autonomía de la batería, que podremos cargar mediante el adaptador mural suministrado o bien directamente desde un puerto USB 2.0, el fabricante asegura que obtendremos una duración de 4,5 horas en conversación y 175 horas en espera. En nuestras pruebas de hecho no llegamos a agotar la batería del auricular.

En cualquier caso, además del led de estado este auricular también incorpora un segundo diodo luminoso que nos proporciona una aproximación sobre el estado de la batería entre máxima carga, media o la necesidad de recargarlo lo antes posible. No ofrece, sin embargo, el nivel de integración con el iPhone que sí está disponible por parte de los auriculares Bluetooth de otros fabricantes y donde podemos consultar dicha información directamente sobre la barra de estado del iPhone. En este modelo, el único modo de tener una referencia sobre el nivel de carga del auricular será consultando el diodo en el costado interno y, por tanto, cuando no estemos usándolo.

Calidad. Pero en un dispositivo de estas características lo que más nos importa también es la calidad con la que oímos y, especialmente, con la que nos oyen. En nuestras pruebas nuestros interlocutores confirmaron en todo momento la excelente calidad con la que podían escuchar nuestra voz bajo todo tipo de condiciones de ruido ambiento, algo que el auricular de Bose logra gracias a su tecnología de reducción de ruido y la capacidad que muestra para elevar el nivel de la señal de nuestro audio en función de la cantidad de ruido exterior detectada.

Por nuestra parte también podemos calificar como muy buena la calidad con la que escuchamos a la persona que se encuentra en el otro extremo de la comunicación, si bien evidentemente no llega a proporcionar una calidad comparable a la del propio altavoz de un iPhone 4 o los auriculares estéreo.

La calidad del micrófono también quedó demostrada cuando utilizamos la función de llamada mediante Voice Over, puesto que en todos los casos reconoció a la primera tanto el nombre como el teléfono de la persona a la que deseábamos llamar de entre todas las opciones posibles (casa, trabajo, móvil, etc.)

Conclusiones

Es una lástima que según la legislación vigente en nuestro país no sea posible utilizar este tipo de auriculares como opción "manos libres" mientras que estamos conduciendo un vehículo, y su uso queda limitado al que podemos hacer en el resto de los casos, por otra parte más cómodo o conveniente en aquellas situaciones en las que no queramos o podamos reproducir música y debamos dejar uno de nuestros oídos totalmente libre sin renunciar a la comodidad que siempre proporciona la comunicación móvil Bluetooth frente a la necesidad de tener que mantener sujeto el iPhone contra nuestra oreja durante todo el transcurso de una llamada. iP

AURICULAR BLUETOOTH DE BOSE

Calificación: ★★★★ 8,0

Lo mejor: Cómodo. Autonomía. Calidad del audio. Reconocimiento de voz

Lo peor: Ubicación de los controles. Precio elevado

Fabricante: Bose

Distribuidor: Bose. **www.bose-es.com**

Precio: 200 EUR

Los juegos del iPhone alcanzan la mayoría de edad

Aunque existen miles, o posiblemente decenas de miles, de juegos para el iPhone, la mayoría de ellos son programas sencillos tanto en planteamiento como en gráficos y efectos. Esto no quiere decir que sean malos, programas como Bejeweled, iSlash o Angry Birds son capaces de mantenernos entretenidos durante muchas y horas y posiblemente sean los favoritos de un gran número de usuarios que buscan pasar un rato divertido o dejar vagar la mente. Pero los auténticos jugadores no tomaban con seriedad al iPhone como plataforma de juegos ya que estos no se podían comparar en sofisticación a los que encontramos en otras plataformas fijas o móviles como la popular PSP. Pero esta impresión está cambiando con dos juegos que han creado un nuevo estándar para esta plataforma: Infinity Blade y Dead Space

Infinity Blade

POR FERNANDO GARCÍA

Máxima calidad 3D

Infinity Blade ha sido el primer juego aparecido para el iPhone que ofrece una calidad de gráficos en tres dimensiones de alta calidad, el motor de gráficos que utiliza es el empleado en la famosa saga de juegos en dimensiones para PC Unreal Tournament, que dan soporte a un argumento en el que controlamos a un guerrero de una época medieval pero con elementos de magia y fantasía, cuyo padre fue asesinado por el Rey Dios y tiene que vengarse, para lo cual tiene que luchar contra los diversos guerreros que le defienden utilizando su espada, su escudo y los elementos mágicos que pueda conseguir durante sus peleas.

La animación se muestra en primera persona con unos gráficos excepcionales y una animación fluida y sin interrupciones. La acción es muy lineal, simplemente nos tenemos que ir moviendo por el camino marcado, no hay movimiento libre ni exploración como en otros juegos, y nuestra habilidad se emplea exclusivamente en las batallas contra los titanes, en las que tenemos que realizar diversos gestos con el dedo sobre la pantalla y también usando los botones que aparezcan. Por ejemplo el que se muestra en la parte inferior central levanta nuestro escudo, arrastrar con el dedo hacía un lado u otro lanza una estocada en esa dirección o bien bloquea una estocada del enemigo en esa dirección. Todas estas combinaciones son algo complejas y requieren de un aprendizaje y una cierta habilidad con el dedo que convierten cada pelea en una descarga de tensión aunque sólo sea por muy pocos minutos.



Infinity Blade está adaptado al iPad y aprovecha la pantalla de mayor tamaño de este dispositivo para darnos una mejor experiencia de juego.

El aspecto positivo es que este juego también está optimizado para el iPad y los usuarios de este dispositivo tendrán unos gráficos con más definición y un mejor control debido a la mayor superficie para mover el dedo.

Como inconvenientes del juego señalar que la trama es muy lineal y corta, a los pocos días de su lanzamiento se lo habían terminado muchos jugadores, aunque su creador ha lanzado algunas ampliaciones, y anunciado otras gratuitas, que permitirán seguir disfrutando de este juego.

INFINITY BLADE

Requisitos: iPhone, iPod touch y iPad. Requiere iOS 3.2 o posterior
Precio: 2,39 EUR
URL: http://tinyurl.com/4tp4oyp
Puntuación: ★★★★ (8,0)

Dead Space

Desde el futuro

POR FERNANDO GARCÍA

Dead space es una aplicación creada por la popular empresa de juegos para videoconsolas Electronic Arts y se basa en un juego del mismo nombre que se ha hecho popular en las consolas PlayStation 3, Xbox 360 así como para Microsoft Windows. En él se nos coloca en un escenario futurista en una base espacial con un argumento que previsiblemente es violento y sangriento. La trama empieza cuando te encuentras reparando unas instalaciones en nombre de la iglesia en el espacio y la base se ve atacada por seres alienígenas que buscaran eliminarte, en realidad te consideran su comida, explicaciones que se muestran en español ya que el juego ha sido traducido a nuestro idioma.





Las escenas de Dead Space emulan la realidad con un realismo elevado que se ve acrecentado por la excelente calidad del sonido que acompaña al juego. Se trata de un programa a la altura de los mejores videojuegos.

Tu objetivo evidentemente es evitar ser comido, para lo cual tienes que combatir con todos los monstruos que te van apareciendo por el camino usando las armas a tu disposición, que inicialmente es una sierra de plasma que se utiliza para reparar las instalaciones, aunque posteriormente y como sucede en este tipo de juegos puedes ir consiguiendo más armas y municiones para combatir a tus enemigos.

Al igual que los juegos de PSP y de otras consolas con las que se puede comparar, Dead Space tiene unos gráficos excelentes en tres dimensiones con escenarios muy realistas con partes oscuras y siniestras y con una buena animación que en un iPhone 4 es ágil y no hay paradas ni saltos. A estos gráficos les acompaña una excelente banda sonora, posiblemente una de las mejores que hemos oído en mucho tiempo, que nos hace creer que estamos realmente dentro de una base espacial –con razón el programa aconseja jugar con auriculares– generando una tensión en el jugador que aumenta nuestra inmersión en el juego.

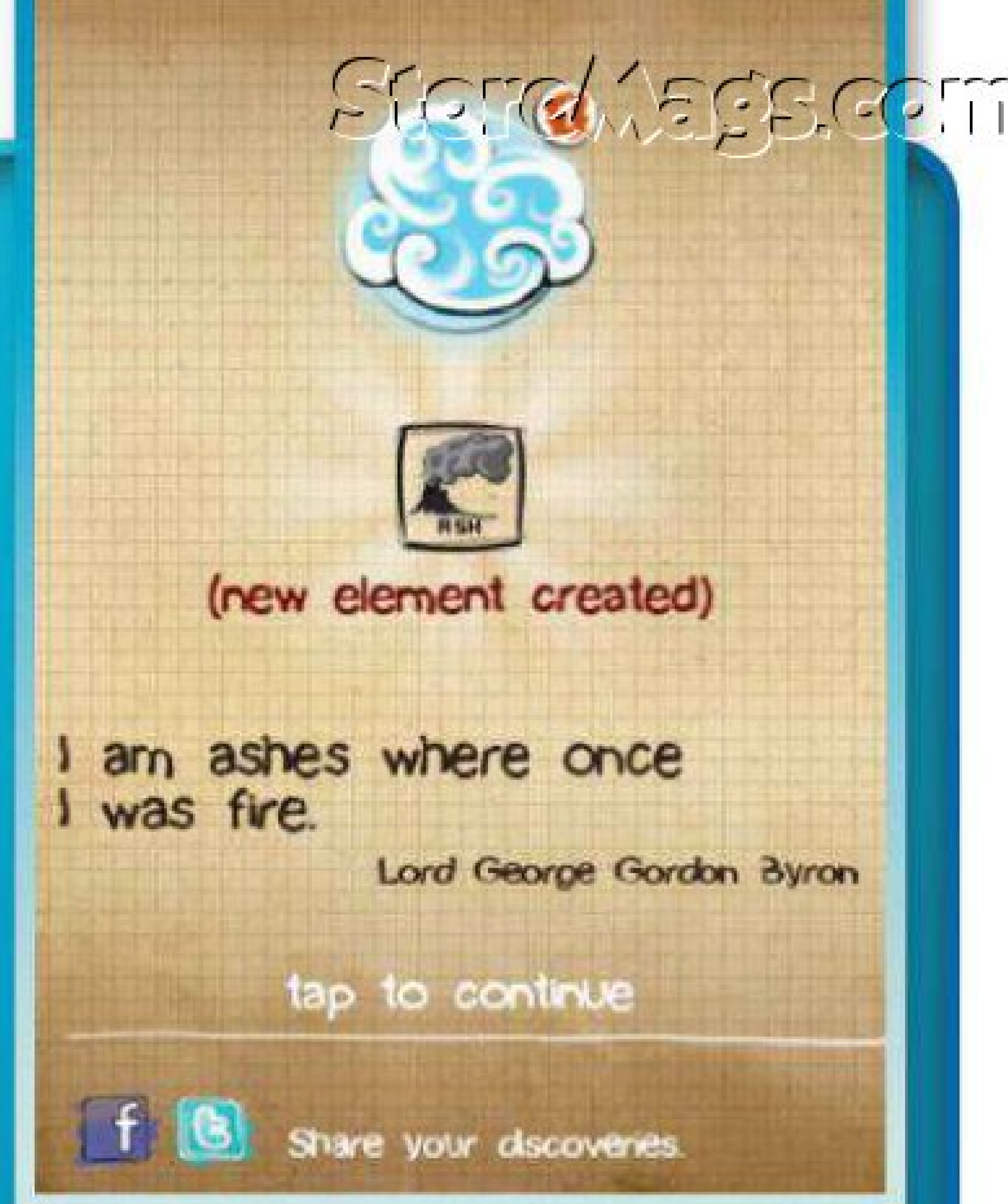
Los controles del juego son dos joysticks virtuales en las partes inferiores, izquierda y derecha, de la pantalla. No se dibujan y no tienen una posición exacta, sino que pulsamos con el dedo y lo movemos, la posición con respecto a la pulsación inicial es el movimiento del joystick, siendo el izquierdo el que mueve al personaje y el derecho el que mueve el punto de vista. Estos dos dedos también sirven para manejar las armas, dependiendo la forma de moverlos según el tipo de arma y permitiéndonos coger el iPhone o iPod touch de forma similar a un PSP.

Como es habitual en todos los juegos de este tipo, el planteamiento se basa en pasar niveles que en este caso son zonas de la base que tenemos que ir cruzando siguiendo las instrucciones de un comandante del gobierno después de ser traicionado por la iglesia del espacio.

Al contrario de muchos otros juegos del iPhone no es un programa que podamos usar a ratos sueltos, para poder competir y ganar en Dead Space hay que concentrarse y dedicar un buen rato para imbuirse en la historia, pero a cambio lograremos una descarga de adrenalina que nos hará olvidar los problemas del mundo real.

Sin duda alguna Dead Space logra colocar al iPhone al nivel de las videoconsolas como la PSP.

DEAD SPACE
Requisitos: iPhone, iPod touch y iPad. Requiere iOS 3.0 o posterior.
Precio: 5,49 EUR
URL: http://tinyurl.com/4bvw4w2
Puntuación: ★★★★★ (9,0)



Al conseguir crear un nuevo elemento, alguna frase curiosa o cita de persona conocida hace más ameno el juego.

Doodle God

POR DANIEL CASENAVE

En estos tiempos que corren la verdad es que es siempre estimulante cuando un juego como este cae en tus manos. Doodle God (Dios de los garabatos literalmente) es un juego que irradia originalidad y creatividad además de ser muy sencillo de jugar. Otro punto a su favor es que aunque está desarrollado para iPhone, este uno de los juegos que puedes usar en el iPad y no notar la diferencia ya que en modo ampliado se ve igual de bien.

Cuando empiezas una partida de Doodle God empiezas con los cuatro elementos básicos de la creación. Fuego, Tierra, Agua y Aire. Mezclando estos elementos, hay que arrastrar un elemento encima de otro con el dedo, empiezas a conseguir otros nuevos. Así, juntando la tierra y el aire consigues polvo. Con polvo y fuego se crea ceniza y así sucesivamente hasta llegar a crear zombies, dragones o naves espaciales. Además en la parte inferior hay dos botones con forma de bombilla que te plantean objetivos a conseguir. El objetivo final del juego es crear los 248 elementos posibles. Esto no es todo, una vez hayas conseguido avanzar en la creación de elementos, el juego te brinda nuevos minijuegos muy divertidos.

DOODLE GOD
Requisitos: iPhone, iPod touch y iPad. Requiere iOS 3.1.2 o posterior
Precio: 0,79 EUR
URL: http://tinyurl.com/4lvj54c
Puntuación: ★★★★ (8,0)

Como ves, la idea es divertida y la mecánica del juego no puede ser más sencilla. Además se trata del típico juego con el que puedes estar un minuto o estar tres horas seguidas.

El juego también viene integrado con GameCenter y Openfeint pero únicamente para logros y puntuaciones, no para jugar en línea con otras personas.

Un consejo para pasárselo bien con este programa, intenta jugar pensando en lo que creas y no como mera combinatoria mecánica de los elementos.

Juegos para los más pequeños

Puzzle

POR JOSE TOMÁS CORTÉS

Explorando entre el software para los más peques de la casa, nos encontramos con la primera versión de Puzzle; una aplicación desarrollada en español por Javier Rodríguez y disponible en la iTunes Store desde el pasado mes de enero por sólo 0,79 €. El programa es compatible con iPhone, iPod touch e Ipad aunque no está optimizado para la pantalla de este último y tiene un tamaño de 1,7 MB.

Con esta entretenida aplicación, los niños de 4 a 8 años se lo pasarán a lo grande mientras aprenden y desarrollan su coordinación motriz. Sin embargo, lo que diferencia y mejora esta aplicación del resto de los típicos puzzles, es que los benjamines además aprenderán a relacionar elementos de distintas categorías. El mecanismo del programa es sencillo; el niño debe alinear distintos piezas mediante el desplazamiento de tres carretes o rodillos de fichas que nos recuerdan a las Slot Machines. Para esta primera versión, tenemos disponibles tres columnas de fichas caracterizadas cada una de ellas con divertidos y simpáticos gráficos ambientados en los animales y la naturaleza.



De este modo, los más jóvenes deberán alinear a cada unos de los diez animales con sus respectivos alimentos y donde viven. Para ayuda de estos, y como si de las fichas de un puzzle real se tratara, los niños podrán fijarse en los contornos de cada una de ellas para obtener pistas sobre cuáles encajan entre sí.

Puzzle es una divertida y simpática aplicación que entretiene a los más pequeños de la casa a la vez que les enseña a establecer relaciones entre elementos

En todo momento, una simpática voz nos indica el animal, objeto o acción de las iconos seleccionados. Por ejemplo podemos oír "El caracol" al mover la ficha izquierda para ver ese animal y "come hierba" al mover la casilla central. Afortunadamente existe una opción para silenciar esta voz y que los pequeños puedan seguir jugando sin molestar.

Una vez enfilada una combinación, y tras presionar el botón inferior de la pantalla, la misma voz nos indica si la combinación elegida es correcta o errónea. En este último caso, una pizarra se encargará de mostrar (e indicar por voz) la solución correcta. Un gracioso marcador nos mostrará los aciertos y errores que llevamos. El juego es bastante entretenido a la par que instructivo para los niños. Éstos se sienten atraídos por los simpáticos gráficos y por las divertidas voces y efectos de sonido. Además, hay "más grupos de fichas y relaciones en preparación y disponibles gratuitamente en futuras actualizaciones".

PUZZLE

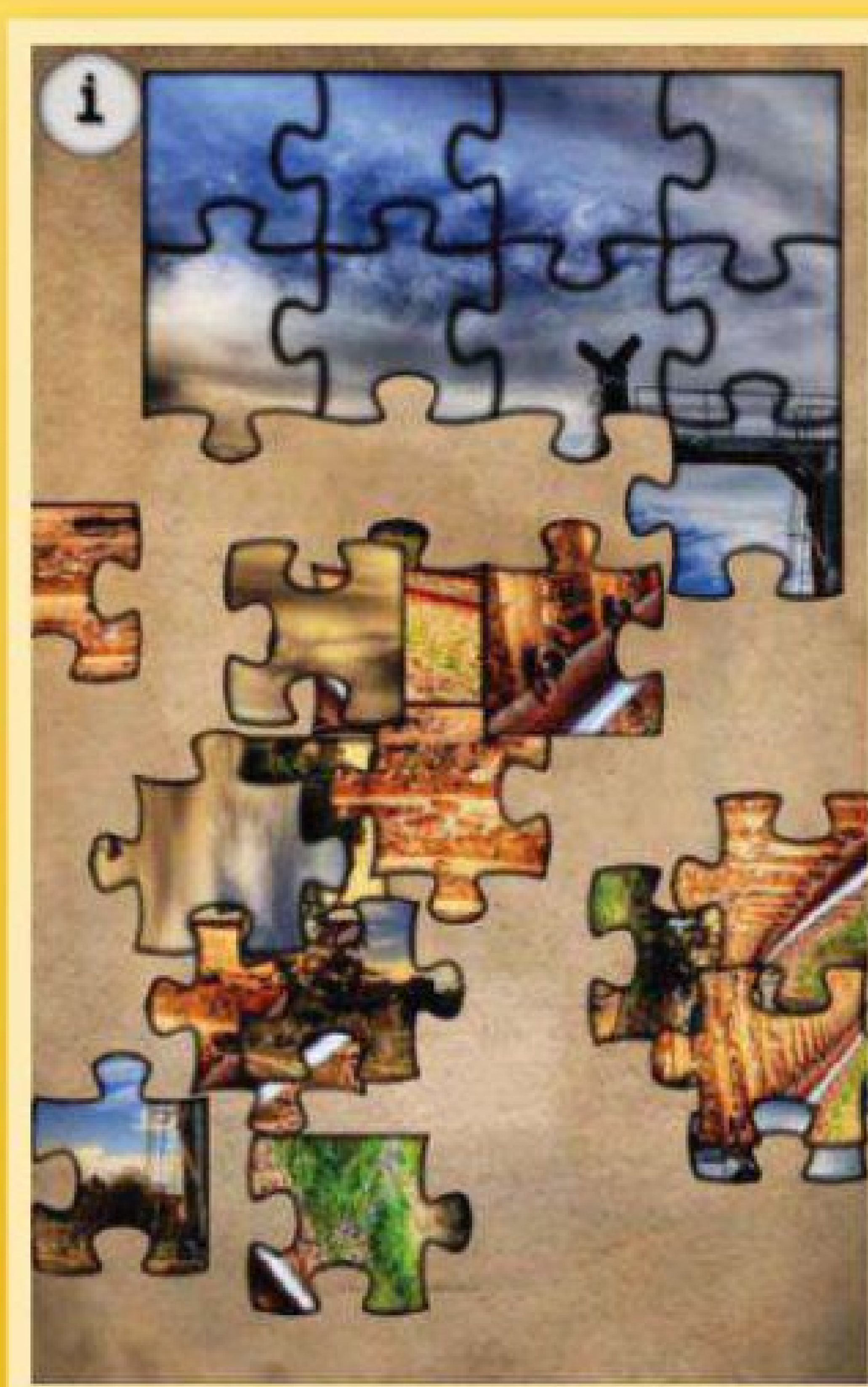
Requisitos: iPhone, iPod touch y iPad. Requiere iOS 3.1.2 o posterior
Precio: 0,79 EUR
URL: http://tinyurl.com/68kgwuo
Puntuación: ★★★★ (8,0)

Puzleman

POR FERNANDO GARCÍA

Muchos de los juegos gratuitos que hay en la App Store son versiones reducidas de juegos comerciales, pero ese no es el caso de Puzleman, un juego desarrollado por el barcelonés Ferran Tebé en el que se nos presenta una sucesión de puzzles tradicionales que tenemos que resolver moviendo y encajando las piezas con el dedo y girándolas dándoles golpes con el dedo ya que al igual que las reales inicialmente pueden estar giradas (lo único que no hacen es estar boca abajo).

En total son 28 puzzles con temas fotográficos aunque inicialmente sólo podemos usar cinco y los demás se van desbloqueando según completemos los anteriores. Los primeros niveles tienen 24 piezas en total y el nivel difícil es de 8 por 12, es decir, con un total de 96 fichas.



Evidentemente no tenemos un puzzle de 1.000 piezas, pero aun así los retos que nos ofrecen, sobre todo al aumentar la dificultad son más complicados de lo que parecen y nos pueden tener varios minutos ocupados intentando casar todas las fichas.

De momento no hay una versión para el iPad, pero si duda sería una excelente mejora ya que podría presentar puzzles con un mayor número de piezas, pero incluso en el iPhone sigue siendo bastante adictivo.

PUZLEMAN

Requisitos: iPhone, iPod touch y iPad. Requiere iOS 3.2 o posterior.
Precio: Gratuito
URL: http://tinyurl.com/4l768ly
Puntuación: ★★★★ (8,0)

Aunque pueden parecer muy sencillos, los rompecabezas de Puzleman plantean retos de cierta dificultad incluso para los adultos que inicialmente los pueden considerar demasiado básicos.

Hotel Dash

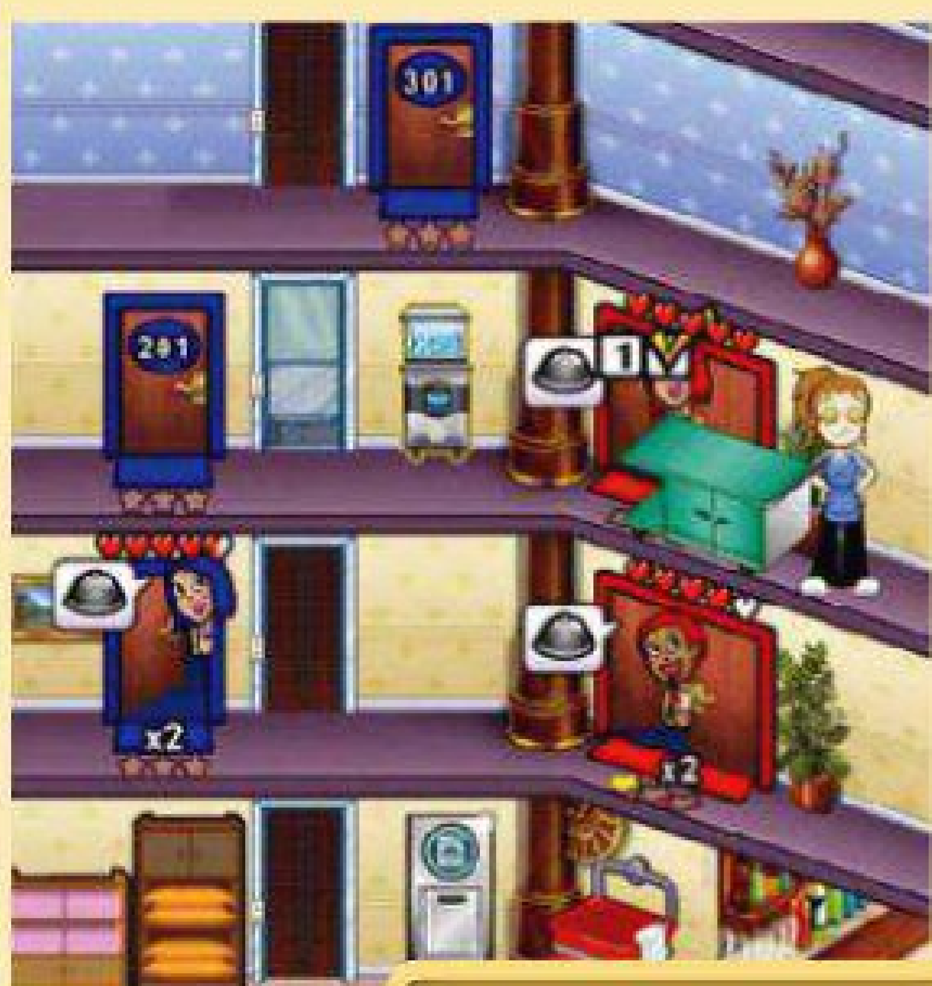
POR FERNANDO GARCÍA

Este juego es otro más de la saga Dash, que incluye a Cooking Dash y Diner Dash. En este caso controlamos al encargado de un hotel que desgraciadamente no tiene empleados y tiene que hacer él todo el trabajo: desde subir las maletas de los clientes, llevarles toallas, comida según la piden, lavarles la ropa y finalmente cobrarles.

El juego dibuja un hotel por dentro y nosotros controlamos al personaje que hace todas las tareas. Para llevar a un nuevo cliente a un cuarto hay que arrastrarle con el dedo, para llevar comida o cualquier otra cosa al cuarto que la ha pedido hay pulsar con el dedo sobre la comida u objeto y a continuación sobre la habitación.

Cada cliente tiene un medidor de satisfacción consistente en cinco corazones, que se iluminan u oscurecen según estén contentos o enfadados. Si tardamos mucho o les llevamos lo que no han pedido se enfadan, pero si somos rápidos y acertamos, aumenta su satisfacción y por tanto nuestra puntuación. Un ejemplo son las habitaciones del hotel, cada puerta es de un color y tiene una capacidad y si somos hábiles lograremos colocar a cada persona en el cuarto correcto.

Naturalmente el número de clientes y sus peticiones va aumentando progresivamente y lo que al principio es una operación tranquila se convierte poco a poco en un movimiento frenético. Esta acción, la sencillez de funcionamiento y los divertidos gráficos convierten a este juego y a su versión lite (gratuita; **http://tinyurl.com/6l3n69w**) en uno de los preferidos de los pequeños de la familia.



HOTEL DASH

Requisitos: iPhone, iPod touch y iPad. Requiere iOS 3.0 o posterior.

Precio: 2,39 EUR

URL: http://tinyurl.com/5rpovjy

Puntuación: ★★★★ (7,5)

Geometry Wars: Touch

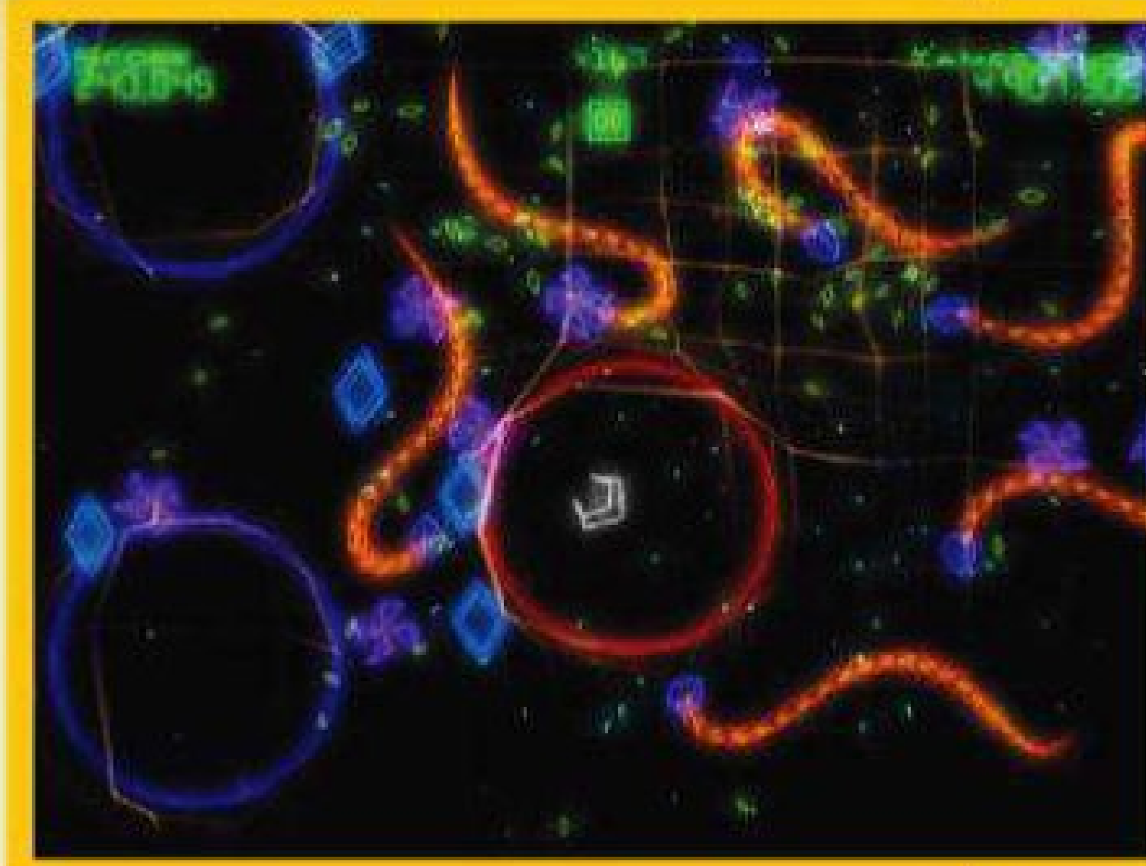
Geometry Wars es un título bien conocido por los usuarios de Xbox360 ya que fue el primer juego de éxito cuya distribución fue únicamente a través de Internet.

La versión Geometry Wars: Touch es básicamente el mismo juego que Geometry Wars 2 de Xbox360 (una versión mejorada de la primera parte de la saga) pero adaptado al iPhone y recientemente convertido en universal para aprovechar al máximo las características del iPad.

El juego es uno de los mejores programas de "disparar a todo lo que se mueve" a la antigua usanza y en el que el objetivo es sobrevivir disparando a diferentes enemigos con forma geométrica y características diferentes que te persiguen frenéticamente. He de decir que los amantes de los 80 disfrutarán de lo lindo con este juego si es que no lo conocen ya. Quizás, este sea el mejor juego retro del iTunes y no podíamos esperar menos de Activision, empresa con larga experiencia en el mundo de las videoconsolas.

Hay ocho diferentes modos de juego con diferentes objetivos. Entre ellos destacan: Deadline, tienes 3 minutos para acabar con el máximo número de enemigos. Pacifism, acabar con las hordas de enemigos sin disparar y únicamente atravesando puertas bomba. King, solo puedes disparar desde dentro de zonas que aparecen aleatoriamente y cuando estas unos segundos dentro desaparecen y finalmente la novedad para el iPhone o iPad: Sequence Titans, en el que nos encontramos frente a enemigos gigantes que se dividen en muchos más pequeños. Otros modos también disponibles incluyen Sequence, en el que tienes tres vidas para superar 15 niveles de 30 segundos cada vez más difíciles, Waves, con hordas de enemigos aparecen cada cierto tiempo y Evolved, en el que el objetivo es sobrevivir y puntuar lo máximo posible.

Los controles son dos palancas virtuales en las dos esquinas inferiores de la pantalla y que se dibujan cuando pulsamos el dedo y lo movemos, permitiendo elegir automáticamente la zona de manejo. Estos controles si bien son básicos de entender, son un poco complicados de dominar, pero después de estar jugando un rato te haces con ellos y la dificultad desaparece.



Cada uno de los modos de Geometry Wars tiene un reto distinto. Por ejemplo en el modo King solo puedes disparar dentro de las zonas circulares.

Un punto que echamos de menos es la ausencia de un modo en línea por internet para jugar con cualquier amigo esté donde esté, aunque existe la posibilidad de jugar con otros iPhone o iPad mediante Bluetooth.



El diseño de Geometry Wars: Touch se baja en líneas brillantes sobre un fondo negro que recuerda a algunas de las primeras máquinas de "marcianitos" que hubieron.

El juego no usa Game Center ni Open Feint para llevar las puntuaciones en línea y compararlas con otros jugadores pero hace esta función a través de Facebook y si tienes cuenta en este servicio te da opción de ver tu posición con respecto al resto de jugadores.

En resumen, un juego aconsejable si quieres pasar buenos ratos de pocos minutos descargando adrenalina y con un toque retro genial.

GEOMETRY WARS: TOUCH

Requisitos: iPhone, iPod touch y iPad. Requiere iOS 3.0 o posterior.

Precio: 0,79 EUR.

URL: http://tinyurl.com/b2fexq

Puntuación: ★★★ (7,0)



POR RAMÓN GONZÁLEZ



El iPhone y los músicos

Desde el nacimiento de los primeros Macintosh, uno de sus públicos mayoritarios fue el colectivo de los músicos o los aficionados a la música. 20 años después, con el lanzamiento del teléfono de Apple la historia se ha repetido y uno de los temas de los que más aplicaciones se desarrollan están relacionados con la música. La enorme variedad y cantidad de este tipo de aplicaciones ha sido clave para el nacimiento de comunidades y sitios en la web relacionados con estos dos asuntos que estaban predestinados a ir de la mano: el iPhone y la música.

Además de la enorme cantidad de juegos disponibles para iPhone relacionados con la música, las posibilidades que ofrece este dispositivo lo hacen muy interesante para ese público que no se dedica a la música como un juego sino que va un paso más allá. Ya se trate de aficionados a algún instrumento o a la composición musical o bien profesionales tanto de la música como de la enseñanza de las misma, el iPhone y el iPad pueden resultar de gran ayuda.

En Internet es sencillo encontrar tanto sitios en los que se analizan aplicaciones de este tipo como vídeos donde comprobar su funcionamiento.

Grupos

Como era de esperar, con la aparición de este tipo de instrumentos también han surgido multitud de músicos y grupos especializados en música electrónica creada con iPhone o iPad entre los que se encuentra la iBand (**www.iband.at**) o The iPad Orchestra (**ipad-orchestra.com**) aunque realmente su presencia es algo poco más que anecdótica ya que la realidad es que hoy por hoy no hay ningún grupo que realmente haya llegado lejos a pesar de que algunos de ellos hace cosas muy buenas.

Accesorios

Otro campo que está experimentando un crecimiento imparable y probablemente seguirá creciendo, es el de los

Un soporte muy ergonómico

Fingerist

Desde japón (www.evenno.com) nos llega este extraño accesorio que permite sujetar el iPhone como si de una guitarra se tratase. Con un altavoz incorporado y con salida de audio por si lo quieres usar con el ampli de tu guitarra, este gadget no llega a ser más que un paso intermedio entre los simples juegos de música y los instrumentos reales. Icluso lo vende con correa para cogarlo de los hombros.



iPad y el MIDI

Hace ya mucho tiempo (décadas) que el estándar para la comunicación entre sistemas informáticos e instrumentos musicales es el MIDI (Musical Instruments Digital Interface). El MIDI permite la comunicación en ambos sentidos entre ordenadores e instrumentos musicales. Con este sistema es posible mandar información desde el instrumento al ordenador pero también lo contrario, desde el ordenador controlar el instrumento. Para entenderlo mejor lo que hace este tipo de conexión es convertir al instrumento en un periférico tanto de entrada de datos como de salida.

Con la llegada de iOS 4.2 Apple incluyó la posibilidad de controlar equipos MIDI directamente desde el iPhone o el iPad con lo que eso significa. A partir de ahí la explosión de aplicaciones que hacen uso de esta capacidad es cada día mayor y poco a poco van surgiendo nuevas opciones que permiten no sólo usar nuestros dispositivos iOS como instrumentos musicales sino también como controladores para instrumentos externos o incluso como centro de grabación.

Par la conexión es necesario utilizar el Apple iPad Camera Connection para dar salida USB al dispositivo. Habrá que ver si la futura generación de iPad de Apple ya incluyen puertos USB para continuar en un avance que a día de hoy parece imparable.



La interfaz iConnect MIDI dispone de dos conexiones de entrada y dos de salida para instrumentos MIDI.

Mucho más que un afinador

Además de las numerosas aplicaciones disponibles tanto para iPhone como para iPad cuya funcionalidad consiste en imitar a algún instrumento y su forma de tocarlo (con mejor o peor calidad y precisión) existen muchas otras dedicadas a ayudar a los músicos que utilizan instrumentos convencionales.

Desde aplicaciones para ayudar a la afinación de instrumentos hasta verdaderos profesores de música en formato multimedia, cada día es mayor el espectro de este tipo de aplicaciones que con la aparición de la nueva versión 4.2 del iOS para iPad no ha hecho más que mejorar.

Afinadores

Sería un poco injusto hablar de alguna aplicación para la afinación de instrumentos ya que requeriría un artículo en detalle para poder hablar de todos ellos ya que hay una enorme variedad tanto destinados a un instrumento en concreto como algunos más potentes que llegan a detectar el instrumento que se está utilizando y se ajustan para la correcta afinación de éste.



Metrónomos

Otro campo en el que encontraremos variedad es el de los metrónomos. Hay que destacar entre todos ellos el de Steinberg que además de ser muy sencillo de utilizar es gratuito. Pocas ocasiones tendremos de tener un Steinberg auténtico sin gastar un sólo euro.

Cuadernos de música

Entre las aplicaciones disponibles para músicos hay también muchas para recordar acordes para cada instrumento. Como si de un cuaderno de música se tratase, estos programas permiten acceder de forma rápida e intuitiva a la información musical. Como es lógico, este tipo de aplicaciones sí están destinadas a un instrumento en concreto.

Decibelios

Uno de los problemas con que se puede encontrar un músico o un estudiante de música es que sus vecinos tengan quejas o incluso que lleguen a ponerle una denuncia. Para evitarlo puede resultar de gran utilidad un medidor de decibelios como el SPL meter que nos permitirá saber en todo momento si nos acercamos o sobrepasamos los niveles permitidos.

Tartini in tune

Esta es una aplicación que sin duda hará las delicias tanto de estudiantes como de profesionales de la música. Lo primero que hay que decir es que se trata de una aplicación gratuita y que sólo está disponible para iPad. La aplicación analiza el sonido y lo va representando en un gráfico a medida que pasa el tiempo. De forma muy intuitiva y sin grandes conocimientos de música es posible comprobar si se ha interpretado correctamente la pieza o si en algún tono se ha desafinado. Además permite afinar los instrumentos o la voz con el mismo grado de fiabilidad y de sencillez. Una gran aplicación para la música que permite incluso ajustar los vibratos.



Aplicaciones como Power Tunner o Tartini in Tune facilitan enormemente las tareas de aprendizaje en el caso de estudiantes o incluso de ensayos para los profesionales.

accesorios para la conexión de instrumentos. A parte de los interfaces MIDI (ver recuadro) existen también conectores para poder utilizar guitarras eléctricas o bajos y mediante el uso del iPhone o el iPad crear efectos que hasta ahora sólo se podían hacer con pedaleras o con ordenadores. Lógicamente, el resultado obtenido no está a la altura de los grandes equipos pero el desembolso que supone es realmente irrisorio en comparación con esto y lo que está claro es que sólo es una cuestión de tiempo que estos resultados mejoren como ya lo han hecho cantidad de instrumentos electrónicos. Las posibilidades que ofrecen estos dispositivos, su sistema operativo y su cómoda forma de manejo los hacen ideales para que los desarrolladores lleven su imaginación hasta límites que seguro que nos sorprenderán.



El iRig es un dispositivo que permite conectar una guitarra eléctrica o un bajo a un dispositivo con iOS y a partir de ahí modular su sonido con la aplicación correspondiente,

INSTRUMENTOS DEL FUTURO

Interfaces táctiles

Uno de los instrumentos musicales basados en las nuevas tecnologías que sin duda más sorprende cada vez que lo vemos en televisión o en Internet es sin duda la mesa musical Reactables. La realidad es que la producción de estas mesas nunca llegó a hacerse a gran escala y aunque como mezcla entre juego, mesa de mezclas e instrumento musical es una buena idea, ha tenido que ser su versión para iOS (tanto para iPhone como iPad) la que ha llegado a una gran publico. Y es que entre los 25.000 EUR que se barajaban como precio de las unidades originales que se fabricaron a los 8 EUR que cuesta la versión para iOS hay una enorme diferencia. En la línea de esa aplicación se encuentra también Seline HD que es un instrumento múltiple con interfaz táctil y personalizable.



POR MARTA HUERTA

Humor en tu iPod



Uno de los géneros literarios más antiguos, la literatura gastronómica,

también ha sabido adaptarse a la evolución de los medios y, como no podía ser de otra forma, son multitud los podcast de audio y vídeo disponibles en la red. La variedad es enorme y permite, no sólo aprender recetas de cocina o pequeños trucos sino también estar al día de los avances en tecnología culinaria, nutrición, información sobre restaurantes, ferias de alimentación y hasta viajes gastronómicos.

Sin lugar a dudas, la utilización de las nuevas tecnologías para la difusión de la cultura de la cocina es algo que, además de ser completamente lógico, era algo de lo más previsible. El éxito de programas de radio y televisión dedicados a este tema tenía que desembocar en la aparición de podcast de temática culinaria.

De hecho, muchos de ellos no son más que programas enlatados para que los oyentes puedan disfrutarlos en el momento y lugar que prefieran. Y esto no es poco, ya que habitualmente, este tipo de emisiones tienen unos horarios que, aunque cumplen su función de abrirnos el apetito y por tanto predisponernos a la recepción de la publicidad de la que se financian, lo cierto es que es prácticamente imposible seguirlos paso a paso ya sea por los horarios laborales, por la disponibilidad de ingredientes o sencillamente por los cortes que este tipo de programas hace para amenizar el trabajo. Por ello, la idea de poder disfrutarlos en diferido es algo que se hacía prácticamente imprescindible y los podcast llenan ese hueco que hasta hace muy poco se completaba con ediciones impresas de las recetas.

Cocina con Martín Berasategui

De la mano del conocido cocinero vasco y extraído del progama de la cadena Ser "Hoy por hoy", encontramos este podcast de audio en el disfrutar no sólo de numerosas recetas de cocina (disponibles también a través de la web de la emisora) sino también una gran cantidad de consejos de nutrición, ayuda para dietas y todo tipo de temas relacionados con la alimentación. Con una duración aproximada de 10 minutos por episodio y con titulares que avisan de la receta principal de cada uno, la

HUMOR Y ALIMENTACIÓN

Gastro *Lab*



Entre los distintos tipo de podcast relacionados con la gastronomía, llama la atención el vídeo podcast de Gastro Lab. Este programa no es de cocina propiamente dicho sino más bien se trata de una crítica bastante ácida a la alimentación que hoy en día nos ofrecen las grandes cadenas de alimentación y quizá, más aún, al tipo de comida que hoy en día se consume en países como Estados Unidos.

Con un aspecto muy similar al de cualquier programa de recetas, estos vídeos se dedican a hacer experimentos de cocina para tratar de emular los más insalubres productos de la comida rápida. Valgan como ejemplos un sandwich hecho con masa de lasaña rebozada en lugar de pan de molde o una hamburguesa invertida en la que se colocan dos rebanadas de pan en medio de dos piezas de carne y rodeadas de hojas de lechuga para poder sujetarlo sin mancharse.

El podcas es tan surrealista como puede parecer al leer estas líneas pero no deja de tener un punto serio a la hora de criticar la calidad a nivel alimentario de la mayoría de comidas que se consumen en norteamérica.



realidad es que el contenido no se limita a la receta mencionada sino que siempre se acompañan con noticias y consejos relacionadas con la receta.

Comer y cantar

Radio Nacional de España también tiene su programa de cocina enlatado y también lo hace con la colaboración de dos de los grandes de la cocina: Abraham García y Sergio Fernández que ya han demostrado anteriormente que además de uno genios en los fogones también son dos excelentes comunicadores y es realmente ameno escuchar sus recetas y consejos de cocina.

Este podcast tiene como pecualiaridad que complementa el tema principal con múscia pero siempre enlazándolo con pequeñas recetas o preferencias de los músicos y cantantes seleccionados. También se habla en este programa de rutas gastronómicas y de recomendaciones para tapear co comer por ahí.

Ver y cocinar

Aunque no está disponible desde la tienda en línea de Apple, esta web es una de las mejores que es posible encontrar a través de la red en el campo de la cocina. Con más de 120 vídeos en los que ver recetas de cocina publicados en forma de blog, es muy sencillo navegar entre ellas para encontrar la que más se adecue a nuestros gustos o a los ingredientes de que disponemos. Lo mejor de esta web es que no se limita a publicar recetas sino que completa su oferta con vídeos sobre trucos, listado de restaurantes con sus direcciones y hasta venta en línea de algunos productos de cocina exclusivos de la web. Los vídeos están disponibles a través de la web **www.verycocinar.com** así como directamente desde su canal en Youtube además de oferecer la posibilidad de seguirles a través de Facbook, Twitter o suscribirse a su RSS. Es una pena que no esté disponible a través de iTunes Store ya que esto complica la posibilidad de disfrutar de estos contenidos a través de nuestro iPhone, iPod Touch o iPad.



La web de Ver y Cocinar es una de las más completas sin renunciar por ello a una facilidad de navegación excelente.

RICO, RICO… Y CASERO

La Cocina TV

Este podcast de vídeo es un excelente ejemplo de que Internet y la accesibilidad de los médios técnicos, no sólo no son el fin de la producciones audiovisuales sino que más bien lo contrario.

Con una cámara sencilla y cualquier aplicación de edición de vídeo es posible hacer un videocast sobre cualquier tema. Lo que hace falta son las ganas y eso es lo que ponen los chicos de La Cocina TV además de sus conocimeintos de cocina y enología. El programa (disponible desde la itunes Store o desde **blip.tv**) respira un aire casero desde el principio hasta el final, tanto en la calidad del vídeo como del sonido y sin embargo no por ello pierde ni un ápice de su atractivo. Más bien al contrario, ese toque cercano le aporta un extra haciendo recetas sencillas pero muy claras.

Entre los capítulos disponibles también hay algunos dedicados exclusivamente al vino y a los maridajes pero siempre desde una perspectiva sencilla, tratando de hacer cada tema cercano y fácilmente comprensible.

Todo un ejemplo de cómo sacar adelante una idea (de momento la visualización a través de **blip.tv** ya incluye publicidad internacional) poniendo para ello ilusión, esfuerzo y conocimientos y los medios técnicos disponibles hoy en día en cualquier hogar medio.



Los cociñecos

Para los más pequeños de la casa, este vídeo podcast ofrece recetas que no sólo son sencillas de hacer sino que algunas de ellas es posible hacerlas incluso sin la ayuda de un adulto por lo que puede resultar una buena manera de iniciarles.

De forma muy dinámica y animada y haciendo uso de cámaras aceleradas y música, estas cuatro marionetas nos "enseñan" como con un poco de buena voluntad, hasta un niño es capaz de prepara alimentos nutritivos y divertidos para toda la familia. El podcast tiene su popio blog en el que encontrar no sólo los vídeos sino también los listados de ingredientes de cada receta.

El hilo conductor del podcast son los niños y todas las recetas giran en torno a ellos, bien sea porque por su faclidad sean recetas accesibles a ellos o bien porque ellos sean los principales destinatarios de las mismas (como el ejemplo de las gominolas caseras). En los vídeos es posible apreciar que realmente están hechos no sólo para niños sino en la mayoría de los casos también por niños.

Por supuesto, cuando en alguna receta hay que hacer uso del fuego o sencillamente calentar productos utilizando el horno, el microondas o cualquier otro medio siempre sale un rótulo que avisa que para ese paso hace falta la ayuda de un adulto. Los medios técnicos con los que está realizado no son ni mucho menos profesionales pero la verdad es que tampoco hace falta para un producto de este tipo.



Las marionetas de "los cociñecos" presentan cada capítulo de forma amena y muy atractiva para los pequeños de la casa.



JAVIER J. NIETO CENTENO

(jjnieto@gmail.com)

Persistencia de datos para iPhone con SQLite 3

En esta ocasión te mostramos una de las formas más flexibles para guardar y acceder a grandes cantidades de datos en tus desarrollos iOS.

La mayoría de las aplicaciones informáticas necesitan almacenar datos de forma permanente. No solo los programas que por su naturaleza necesitan usar datos intensivamente (guías temáticas, bancos de información, etc.) sino también las aplicaciones más sencillas que puedas pensar para tu iPhone van a necesitar guardar el estado de la aplicación o el nombre del usuario o cualquier dato que pueda necesitarse cuando la aplicación vuelva a lanzarse.

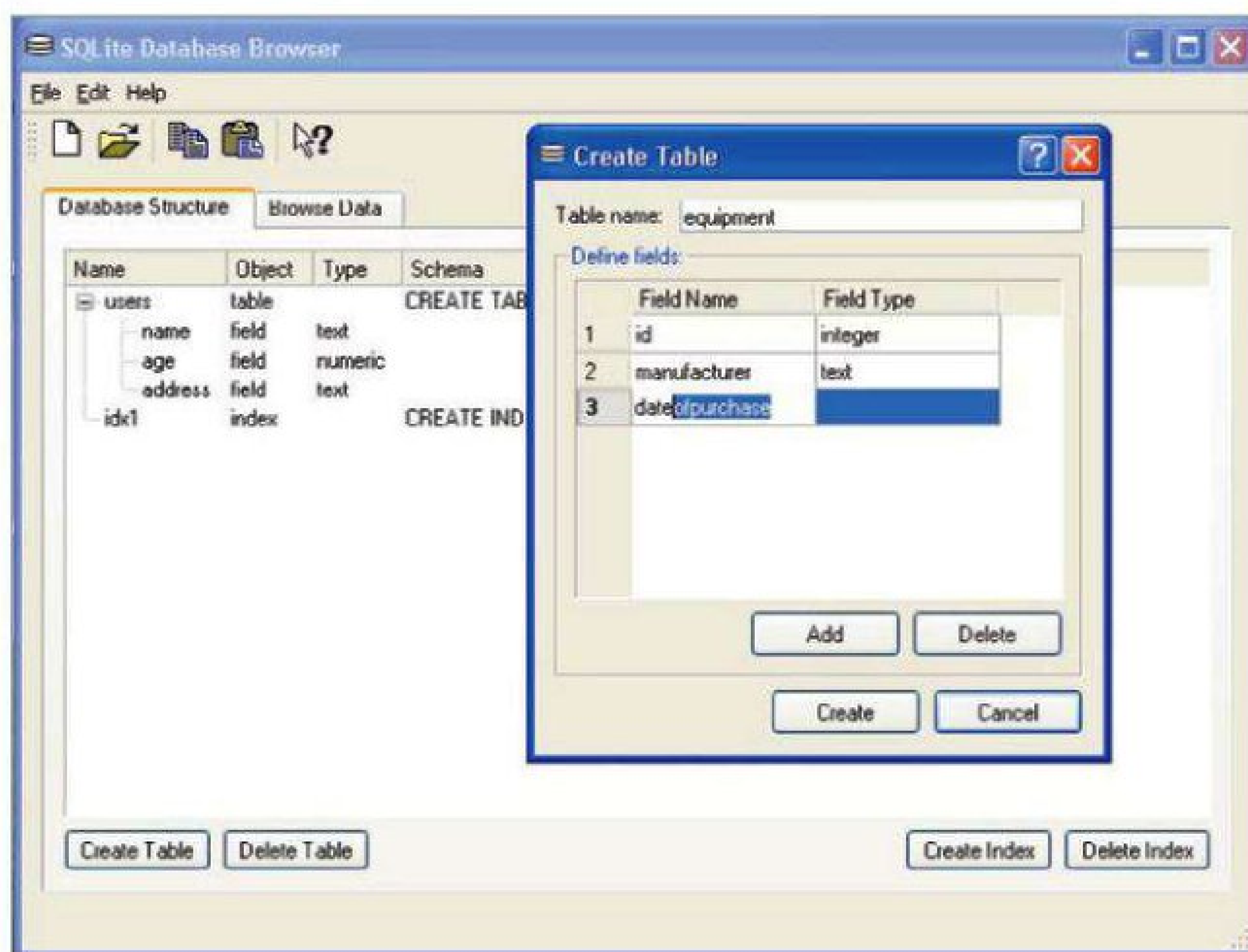
Las API de iOS ofrecen varias alternativas para guardar datos de forma persistente en el dispositivo, tales como arrays o diccionarios que podemos guardar y recuperar nuestro espacio de ejecución. Sin embargo cuando queremos manejar una cantidad ingente de datos o realizar manipulaciones complejas con ellos estas alternativas son un tanto pobres.

Los que hayan programado en otros sistemas sabrán que para estos menesteres lo más adecuado es utilizar una base de datos y, por suerte para todos nosotros, Apple incluyó una reducida pero potente versión de base de datos relacional en el teléfono: SQLite 3.

Aunque es una versión reducida de base de datos relacional dispone de numerosas características que cubren la mayoría de las necesidades que se pueden tener para las aplicaciones que funcionan en el iPhone. Más adelante se enumerarán todas las características que posee así como aquellas que han sido eliminadas pero antes de mostrar dicho recuadro merece la pena comentar como se trabaja el desarrollo de una base de datos SQLite y como integrarla con las aplicaciones iPhone.

La mayor ventaja de SQLite es que existe para la práctica totalidad de plataformas, por ejemplo viene instalada de forma nativa en Mac OS X y puede descargarse para entornos Windows y Linux. De ese modo podemos realizar el diseño de la base de datos en la plataforma que queramos, poblar las tablas con las herramientas que deseemos y después, simplemente, copiar la base de datos a nuestro proyecto.

Por defecto existe una consola por línea de comando que permitirá crear y editar todas las tablas de nuestra base de datos usando SQL. Todas las



Emplea cualquier editor SQLite. *El modo más cómodo de preparar tus bases de datos consiste en emplear cualquiera de las múltiples herramientas gráficas disponibles.*

UN POCO DE TEORÍA SOBRE BASES DE DATOS

Si vamos a usar SQLite es necesario conocer mínimamente los patrones de buen uso de bases de datos relacionales. Una cosa es que nuestra aplicación funcione y otra que lo haga de manera óptima. Conseguir lo primero muchas veces es suficiente pero cuando queremos sacar el máximo partido al hardware o se trabaja en condiciones de gran carga de trabajo la optimización es la diferencia entre una aplicación útil o el fracaso.

La mejor manera de optimizar nuestras bases de datos es normalizar las tablas. Esto que parece trivial y subjetivo no lo es, de hecho existe una detallada teoría sobre normalización de tablas y como lograr optimizar una base de datos. Mi recomendación es que al menos tengamos nuestras tablas en tercera forma normal, para ello veamos como conseguirlo.

Una tabla está en primera forma normal si todos los campos son atómicos. Esto significa que no tengamos varios valores dentro de un mismo campo. Por ejemplo, si queremos guardar el nombre, DNI (que podría ser la clave) y varios e-mail de cada uno de nuestros contactos es tentador guardar todo en una sola tabla sin embargo estaríamos guardando varios valores de email en un mismo campo o creando varios campos email1, email2, email3, etcétera y eso violaría la primera forma normal. Lo suyo sería tener una tabla auxiliar con tantos registros (dni, email) como sea necesario.

La Segunda forma normal establece que no deben existir dependencias en una tabla que no sean de la clave. ¿Esto qué quiere decir?, imaginemos una tabla de pedidos hechos por clientes con los campos ID_CLIENTE, NOMBRE_CLIENTE, DIRECCION_CLIENTE, NUMERO_PEDIDO, FECHA_PEDIDO, IMPORTE_PEDIDO. Claramente hay dos dependencias diferentes, por una lado los datos de los clientes y por otro los datos de los pedidos. La segunda forma normal dice que lo separemos en dos tablas, una con los datos de los clientes y otra con los pedidos que hace cada cliente. De este modo evitaremos duplicar datos innecesariamente.

La Tercera forma normal dice que se deben evitar dependencias transitivas. Por ejemplo imaginemos que nuestra empresa paga un complemento variable en función del cargo del empleado de modo que todos los auxiliares cobran, por ejemplo, 250 EUR de complemento, los analistas 500 EUR y los gerentes 1.500 EUR. Una tabla de empleados con estos datos DNI, NOMBRE, CARGO, COMPLEMENTO estaría en primera y segunda forma normal, pero el complemento que no depende del DNI, sí que depende directamente del cargo por lo que hay una dependencia transitiva. Lo que hay que hacer es tener dos tablas, una con los empleados y sus cargos y otra con los complementos que corresponden a cada cargo.

Al normalizar nuestras tablas vamos a obtener muchos beneficios. Por ejemplo podremos añadir y eliminar registros sin afectar a la consistencia de los datos, además permitiremos que el gestor de base de datos trabaje de modo más eficiente.

opciones fundamentales que necesite el desarrollador quedan cubiertas de serie, sin embargo para aquellos que prefieran un entorno gráfico de desarrollo se puede utilizar un gestor externo, por ejemplo MS Access y acceder a la base de datos mediante un driver ODBC. También existe una consola gráfica de código abierto denominada SQLite Database Browser que permite realizar las tareas de creación de la base de datos. Más adelante se ofrecen los enlaces de descarga de ambas utilidades.

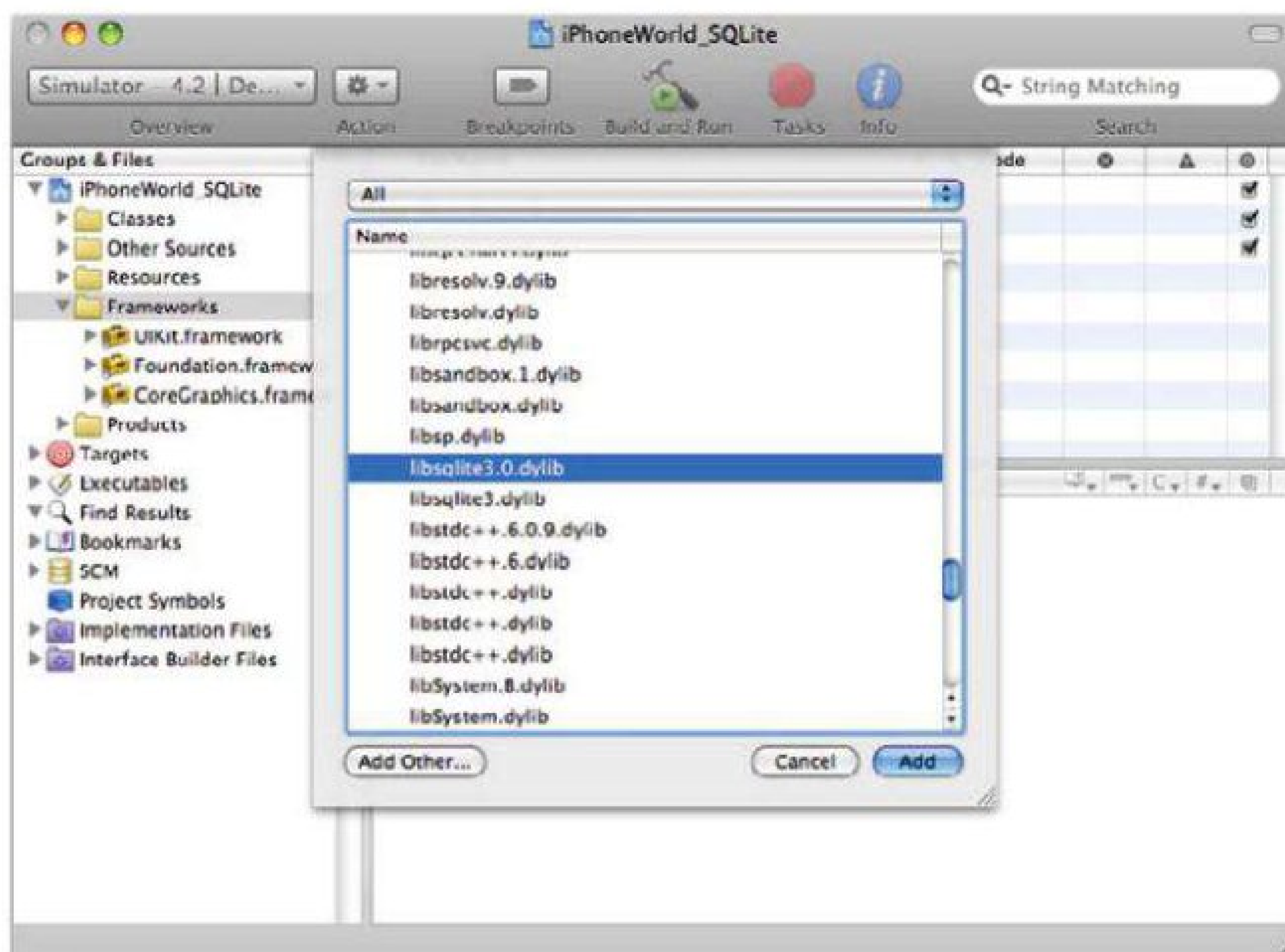
El modo de trabajo con SQLite es pues crear la base de datos con la herramienta elegida (yo particularmente uso la consola de comandos ya que es sencilla y rápida, pero puedes utilizar la que más se adapte a tu gusto) crear todas las tablas con sus claves y proceder a

Prepara tu base de datos. *Si lo deseas puedes preparar la base de datos, sus tablas e incluso añadir los registros utilizando la línea de comandos. Recuerda que SQLite está disponible tanto para Mac OS X como Windows y Linux.*

Características no soportadas

En lugar de enumerar todas las características soportadas, que son muchas, daremos una lista de aquellas que no se implementan. SQLite 3 ofrece una implementación completa del standard SQL92 con excepción de:

- RIGHT OUTER JOIN o FULL OUTER JOIN; sin embargo sí soporta LEFT OUTER JOIN.
- ALTER TABLE parcialmente soportado. Solo se implementan ADD COLUMN y RENAME TABLE.
- Soporte parcial de TRIGGERS. Solo soporta FOR EACH ROW pero no FOR EACH STATMENT
- Vistas de solo lectura, no soporta escritura en vistas.
- No tiene soporte de GRANT y REVOKE ya que escribe en ficheros planos.



***¡Añade la librería!** Si vas a utilizar bases de datos SQLite en tus proyectos, no te olvides de añadir la librería. Puedes realizar esta operación con el menú Add > Existing Frameworks, sobre la carpeta Frameworks del proyecto.*

ENLACES DE INTERÉS

- Web Site de SQLIte 3: **www.sqlite.org**
- Driver ODBC para SQLIte 3: **www.patthoyts.tk/sqlite3odbc.html**
- SQLite Database Browser: **http://sourceforge.net/projects/sqlitebrowser/**
- API de SQLite 3: **www.sqlite.org/capi3ref.html**

poblarlas con datos. Para ello podemos usar la sentencia .import o algún programa hecho a medida.

Una vez creada y cargada la base de datos se procede a copiar a nuestro proyecto iPhone en Xcode. Simplemente se copia en la carpeta resources o cualquier otra que tengamos dispuesta a tal uso. También debemos acordarnos de añadir el Framework SQLite. Para ello pulsamos botón derecho sobre el nombre de nuestro proyecto bajo la carpeta "Targets" y seleccionamos "Get info" En la pestaña General, abajo podremos añadir un Framework pulsando el '+', aparecerá una lista con de la que debemos seleccionar libsqlite.dylib.

En este mismo artículo se han añadido unos enlaces con utilidades y una referencia completa a las funciones SQLite3 que podrán usarse desde iPhone, sin embargo mi consejo es que busques en Internet uno o dos ejemplos de aplicaciones iPhone sencillos en los que se use SQLite y los uses como referencias para la creación de tu propia aplicación.

JAVIER NIETO CENTENO es desarrollador de aplicaciones y colaborador de iPhoneWorld.

Copia tu base de datos

Antes de poder acceder o modificar las tablas de nuestra base de datos es necesario que realicemos una copia de la misma en el espacio de aplicación. Cuando un usuario instala nuestra aplicación se realiza una copia 'maestra' en el teléfono de la misma que no es posible modificar.

En este maestro hay una copia intacta de nuestra base de datos que debemos mover al espacio de aplicación. Cada vez que nuestra aplicación se inicie deberá comprobar si existe ya una copia editable de la base de datos y de no existir, hacerla. El código puede ser tan sencillo como una llamada a esta función.

```
- (void)creaCopiaSiEsNecesario: (NSString *)
bdName{
        BOOL existe;
        NSFileManager *fileManager =
[NSFileManager defaultManager];
        NSArray *paths = NSSearchPathFor
DirectoriesInDomains(NSDocumentDirectory,
NSUserDomainMask, YES);
        NSString *documentsDirectory = [paths
objectAtIndex:0];
        NSString *writableDBPath = [docu-
mentsDirectory stringByAppendingPathCompo-
nent: bdName];
        existe = [fileManager fileExistsAtPath:
writableDBPath];
        if (existe) return;
        NSString *defaultDBPath = [[[NSBundle
mainBundle] resourcePath] stringByAppending-
PathComponent: bdName];
}
```

Ojo durante la depuración. Durante la fase de creación y depuración del programa es más que probable que necesites realizar cambios en los datos o estructura de la base de datos. Probablemente ya tengas creado tu proyecto en Xcode con la base de datos ya añadida y a la hora de probar el programa descubras que debes modificar un valor o añadir un campo o una tabla nueva.

En ese momento lo más lógico sería ir a la base de datos y realizar dichos cambios, sin embargo cuando vuelvas a lanzar la depuración descubrirás con asombro que no se han producido los cambios. Es más, tu siguiente reacción será borrar la base de datos del proyecto y volver a añadirla a la carpeta de recursos. Al lanzar de nuevo la depuración volverás a comprobar horrorizado que no se han producido los cambios. ¿Qué está pasando?

Es muy sencillo, cada vez que lanzamos una depuración se crea una copia del espacio de trabajo en la carpeta Usuario > Librería > Application support > iPhone Simulator/... y la función que tenemos 'creaCopiaSiEsNecesario' hace justo eso, crear una copia si no existe. Como la primera ejecución ya ha creado la copia, las siguientes ejecuciones detectan que ya hay un archivo con el nombre de nuestra base de datos no copia la nueva base de datos con los cambios.

La solución es simple, en fase de depuración comente la linea "**if (existe) return;**" de ese modo siempre se copiará la base de datos del proyecto a la imagen del simulador y tendremos todos nuestros cambios al día. Pero recuerda volver a dejar luego esa línea de código activa antes de enviar la aplicación a la App Store ya que de no hacerlo, no solo tardaría bastante tiempo en arrancar la aplicación a los usuarios, sino que cualquier cambio que éstos hagan se perdería cada vez que vuelvan a ejecutar el programa.



No hay un mercado de tablets, hay un mercado de iPad

Escucho permanentemente hablar de un "mercado de tablets", de que si van a salir nosecuantos tablets al mercado este año, que si el nuevo tablet con Android, BlackBerry OS o WebOS. Y no puedo evitar pensar: querrán decir iPad ¿no? Y es que antes del iPad no existían los tablet. Habrá quien piense que soy un "fanboy" y que me ciega el famoso campo de distorsión de la realidad que rodea a todo lo que sale de Cupertino. Pero insisto: los tablet los creó Steve Jobs como categoría el 27 de Enero de 2010. Lo que había antes eran Tablet-PC.

Y es muy importante el nombre que se le da a las cosas. Lo que había antes era literalmente una tableta pegada a un PC. Los TabletPC han existido desde hace bastantes años y he usado durante un par de años un modelo de Fujitsu-Siemens. Pero no se parecen a este nuevo concepto. Veamos las diferencias.

- Los TabletPC estaban orientados a un mercado empresarial. Por contra los iPad están dirigidos al mercado de consumo.
- Nunca despegaron en ventas, pese a tener el 100% del mercado y no existir una alternativa. Había quien decía incluso que ese mercado (los tablet para usuarios normales) no existía, que no había clientes para ese concepto. En el último trimestre fiscal Apple ha vendido 7,33 millones de iPad. No está mal para un iPod touch grande.
- No eran dispositivos de encendido instantáneo y siempre conectados a Internet, como los tablet actuales. Había que encender un ordenador y esperar a iniciar sesión. Y eso de que tuvieran 3G era ciencia ficción.
- El sistema que usaban era casi en exclusiva Windows XP con adaptaciones para manejar la entrada "táctil", que casi siempre venía en forma de stylus. Es decir, la entrada era poco táctil, porque tocar con los dedos, lo que se dice tocar, no tocabas estos dispositivos.

Eso nos lleva a unas aplicaciones que sólo se podían manejar con simples clics, muy alejados de los gestos multitouch (pinza para zoom, deslizar, etc.) que ahora nos parecen tan naturales. Y esas eran aplicaciones de escritorio normales, sin ninguna pretensión de adaptarse al formato tablet.

- El peso, duración de la batería y calor disipado eran los normales de un portátil. Nada que ver con la silenciosa experiencia de leer por la noche en un iPad. Aquellos TabletPC quemaban la mesa de reuniones donde se tomaban notas y no se podían usar para leer una novela en la cama.



POR DIEGO FRENICHE

Diego Freniche es formador y desarrollador de aplicaciones para iPhone y colaborador de iPhoneWorld

- Las pantallas táctiles no eran multi táctiles, y su calidad era mucho peor que la de un portátil de la misma gama, principalmente debido a las capas de protección que necesitaban para que no se rayasen.
- Por supuesto no había tiendas de aplicaciones. Ni el número de aplicaciones que actualmente pueden comprar los usuarios.

Bueno, pero veamos cómo está ahora mismo el mercado. Parece que HP quiere sacar un tablet basado en WebOS. Y que BlackBerry está ultimando su PlayBook. Y que muchos fabricantes van a usar Android como base de sus futuros dispositivos. Podría, tendría, haría... Pero la realidad es que, tal y como sucedió con aquel HP Slate con Windows 7 que presentó Steve Ballmer en el CES del 2010 justo antes de la Keynote de presentación del iPad y del que nunca más se supo, aquí hay mucho humo y pocas realidades. Porque en el mercado Español, que podamos sacar la cartera y llevarnos uno bajo el brazo hay ahora mismo dos posibilidades: el Samsung Galaxy Tab con Android y el iPad. Y se acabó. No hay más mercado.

Y las comparaciones son odiosas. Mucho. Cuando nos hablan de un tablet de 7 pulgadas y miramos el iPad, con 9,7 pulgadas, pensamos en que más o menos tendrán el mismo tamaño. Pero estos tablet tienen una relación de aspecto 16:9 mientras que el iPad es 4:3. Resultado: caben dos Galaxy Tab en la pantalla de un iPad. Además, vienen con un sistema que el propio Google admite que no está diseñado para tablet. Y habrá que ver si se puede actualizar a la futura versión 3.0, que no sabemos cuándo saldrá, ni cuándo estará disponible para la tableta de Samsung (si es que alguna vez llega a estarlo). Las últimas noticias indican que Samsung, que ha vendido pocas Galaxy Tab se ha encontrado con una tasa del 16% de devoluciones (el iPad, un 2%). Pero ya tienen la solución: que te compres la Galaxy Tab 2.

Y es que la clave, como tantas veces se ha dicho ya, es el software y no el hardware. ¿De qué sirve un dispositivo aparentemente más potente en hardware si nadie puede asegurarme que cuando salgan nuevas versiones del sistema voy a poder utilizarlas? Tras tanto hablar de que los usuarios de iPhone teníamos que conectarnos a un ordenador para realizar las actualizaciones de iOS con iTunes y que las actualizaciones "Over The Air" eran mucho mejores, los números oficiales de Google nos dicen que en la última versión de Android (Gingerbread, la 2.3) sólo están el 0,4% de los dispositivos. Apple no da cifras oficiales, pero los distribuidores de publicidad en plataforma iOS indican que el 90% de los usuarios ya están en la última versión de iOS.

Con los dispositivos iOS tenemos aseguradas actualizaciones de forma permanente, aproximadamente durante dos años. Recordemos que el teléfono salió al mercado en verano de 2007. Que alguien me traiga un smartphone de 2007 con Windows Mobile o BlackBerry OS y que se haya podido actualizar hasta una versión del 2010.

Me chocan enormemente los blogueros tecnológicos que se ponen a comparar y a escribir sobre dispositivos que han visto un ratito o han tocado unos minutos. O directamente contrastan especificaciones (que no sabemos si serán finales o no) con un dispositivo que están usando día a día millones de usuarios reales. Y ese es el gran problema: que no hay, y llevan anunciando desde ni se sabe las hordas de modelos tablet con Android que iban a limpiar las casas de estos iPad. Pero claro, los portales viven de las visitas y la publicidad, y nada da más publicidad que un artículo cada mes hablando del próximo "iPad killer". iP

POR FERNANDO GARCÍA

La batalla del futuro

Vimos como desaparecía Palm. ¿Pasará lo mismo con Nokia?

EL HASTA HACE POCO todopoderoso fabricante finlandés Nokia cuyos ingresos suponen un 3,5 por ciento de todo el producto interior bruto de Finlandia y una cuarta parte de las exportaciones de ese país, está pasando por momentos complicados. Sus productos han pasado de ser los más deseados del mercado a situarse en un segundo o tercer plano en el interés de los consumidores.

La situación ha llegado a tal extremo que el nuevo director general de esta empresa, Stephen Elop, ha enviado una carta a todos sus trabajadores que en pocos días se ha hecho famosa por su sinceridad. En ella dice claramente que Nokia está al borde de la catástrofe (están sobre una plataforma en llamas ha dicho directamente) y que es necesario tomar medidas drásticas y urgentes si quieren recuperar el mercado.

Curiosamente el declive se ha producido en una gama que durante mucho tiempo fue la que le permitió ser el líder del mercado, la de los smartphones o teléfonos inteligentes. Las gamas E, orientada a la empresa, y N, para el público particular han sido equipos punteros y para mí el N95 sigue siendo uno de los mejores dispositivos del mercado y lo sigo usando, entre otras cosas porque tiene un par de aplicaciones que no tengo para el iPhone debido a las férreas normas que Apple impone a los desarrolladores.

Una de ellas es JoikuSpot, un programa que aprovecha la conexión de datos 3G y la capacidad Wi-Fi para convertirlo en un punto de acceso móvil. Es decir la opción Compartir Internet del iPhone (que en este último no está disponible para todos operadores) pero no limitado a Mac OS X o Windows y pudiendo usarla además por varios dispositivos a la vez, por ejemplo en el ordenador y en el iPad.

El otro programa es Alon MP3, un programa que entre otras funciones tiene la de grabar las conversaciones telefónicas con la voz de los dos participantes.

Pero estos programas y otros similares junto con el poder comercial que otorga ser el número uno del mercado han logrado que estos teléfonos y su sistema



operativo, Symbian, prolongaran su vida de la misma forma que los ordenadores de Apple lograron sobrevivir muchos años antes del lanzamiento de Mac OS X, con un sistema operativo claramente antiguo y limitado, gracias a aplicaciones como QuarkXPress o Photoshop. Pero eso en ambos casos ha sido un balón de oxígeno. Apple tuvo en su momento el empuje vital de la vuelta de Steve Jobs y toda la tecnología que trajo de NeXT y aunque fue un salto arriesgado, muchos vaticinaron que no lograrían sobrevivir a la transición, representó un nuevo nacimiento tanto para el Mac como para Apple y logró ponerla en el puesto privilegiado en el que está hoy.

La carta de Elop se trata sin duda de un buen inicio, pero solo un inicio y volver a recuperar ahora el mercado es una tarea mucho más difícil sobre todo porque los distintos segmentos ya tienen un líder claro.

Apple, con un producto muy cuidado tanto en hardware como en software y una estrategia comercial muy protectora tanto en la venta de los terminales como de las aplicaciones ha logrado convertirse en el estándar. Y para los que no quieren o pueden pagar un iPhone, la opción de Android, sistema desarrollado por Google con una interfaz atractiva, un importante mercado de aplicaciones en crecimiento y disponible en teléfonos de diversos fabricantes y precios, es la alternativa.

¿Dónde entra Nokia en este escenario? Es muy difícil. El sistema operativo Symbian se ha quedado muy anticuado y en el anuncio de Stephen Elop se decretaba su muerte. Adoptar Android como sistema operativo les hubiera convertido en otro fabricante más perdiendo lo poco que les queda de personalidad.

Otra opción era comprar o desarrollar un nuevo sistema operativo realmente innovador. El único que estaba disponible en el mercado, el WebOS de Palm, se lo ha quedado HP al adquirir los restos del antiguo líder del mercado de las PDA y desarrollar una nueva solución desde cero llevaría mucho dinero pero sobre todo demasiado tiempo (otra parte del anuncio parecía ser el abandono del sistema operativo MeeGo, desarrollado en conjunto con Intel, debido a su lentitud de desarrollo) y si bien Nokia tiene todavía mucho dinero, no tenía tiempo. El cambio debía ser rápido y muy efectivo.

Al final, la solución ha sorprendido a muchos: adoptar el sistema Windows Phone 7 que Microsoft ha desarrollado para móviles y que hasta ese momento no había sido adoptado por ningún otro fabricante. En realidad hay una cierta lógica, en primer lugar Elop proviene de IBM, además al ser (al menos de momento) el único fabricante que usa el sistema este sistema les asegura el mejor soporte por parte de IBM y también podrán conseguir, se supone, la mejor integración de sus smartphones con las plataformas de empresa y Microsoft, fundamentales en el sector de negocios.

Se trata de una propuesta arriesgada como la que hizo Apple con Mac OS X, pero esa no es la única condición para triunfar.

Ahora mismo Nokia necesita un Steve Jobs y no tengo nada claro que Elop sea Jobs.

Posdata

La vida moderna va rápido, muy rápido. Cuando empecé a escribir esa columna la situación en el mercado de los móviles era más o menos tranquila, pero en los pocos días que he tardado en escribirla se produjo en primer lugar la carta de Elop y después el anuncio de la adopción de Windows 7 Mobile.

Veremos qué mundo (digital) hay cuando vaya a escribir la próxima columna.

Presentamos el nuevo FileMaker Go

Acceda a su información FileMaker Pro desde cualquier lugar



Disponible en el
App Store

Bases de datos para llevar

Vea, edite y busque sus registros FileMaker Pro en su iPhone o iPad con FileMaker Go. Verifique el inventario, gestione registros a eventos o actualice el estado de su proyecto mientras está de viaje. Consiga acceso directo a las bases de datos FileMaker Pro hospedadas en FileMaker Server o FileMaker Pro, o copie los archivos localmente a FileMaker Go a través del uso compartido de archivos en iTunes.

Descubra más sobre FileMaker Go:



FileMaker Go
for iPhone

www.filemaker.com/es/fmiphone



FileMaker Go
for iPad

www.filemaker.com/es/fmipad

FileMaker